

HKABC
ABC
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1998年8月14日
81
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
每本港幣
35
元
經典中的經典
名作中的名作
GGENERATION
ジージェネレーション
隨書附送兩大附錄
影牢～刻命館真章～血腥攻略第二回
街機皇試刊 第九期
4 895011 310813
© SOTSU AGENCY · SUNRISE
© BANDAI 1998


請做好心理準備……
暑假完結前的大變身……
8月28日
遊戲誌
第82期
……集流行資訊於一身的全新別冊
……為讀者度身訂做的全新專欄
遊戲誌 第82期 改革號
每本仍售35元
錯過了將是你的損失……
……恕不另行通知

遊戲興互動
電視顯鋒芒

會「郁」嘅遊戲雜誌你睇過未?

《互動遊戲誌》體驗VCD

發表! Dreamcast. 第1弾!

SONIC Adventure

8.22 (sat)

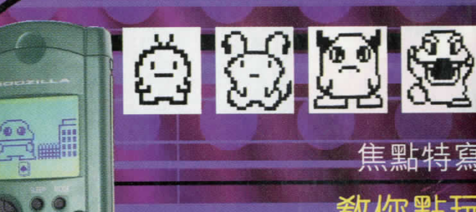
SEGA

GAME壇情報網

DREAMCAST最新遊戲

《SONIC ADVENTURE》發佈會火速報道

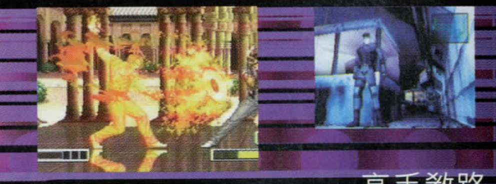




焦點特寫

教你點玩

《哥斯拉》PDA



高手教路

《METAL GEAR SOLID》殺手入門

《拳皇'98》殺人連招ATTACK

8月28日隨第82期《遊戲誌》附送

新GAME SHOW

最新最HIT遊戲為你介紹

HIT GAME榜

最受歡迎遊戲排行榜

遊戲配件多面睇

購買配件好指南

秘技傳真

真人示範包有料到

遊戲點唱機

正正遊戲MTV

《互動遊戲誌》
十月中旬互動電視啟播



MULTIMARKETS Int'l Ltd.

第81號 目錄





歷代高達大集合！！

教你成為數碼暴龍馴獸師！！

遊戲索引（以遊戲性質及筆順排序）

新 GAME 介紹

攻略一族

玩家廣場

遊戲誌附錄

附錄 1 隨書附送 不另收費

街機皇試刊第 9 號

附錄 2

影牢～刻命館真章別冊攻略

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
電子郵件／cineaste@glink.net.hk
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／JAMES WONG、小健健、KOTARO、AGENT X、怪傑、積奇、非洲、古拉拉_B
◆特約筆者／喬丹、小琪、阿三、仁魂、HAJIME、LEYNOS
◆攻略部／FUKUDA、赤目黑龍、山寺良牙、MS、NASH、酒井明樹、零式迪爾
◆封面設計／KAN
◆美術部／子濃、SING、ANDY LEUNG、佐治、癲、KEN、FUNG、樹偉
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆特別計劃／ZACKY WU、天草四郎時貞、維也納
◆廣告部／吳學智 ATUS NG　電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888

STREET FAXER II'

主廚：丁丁君
副廚：LEYNOS

彩色 GAMEBOY 九月推出



在其他廠商不斷推出可以和DREAMCAST連接的PDA時，任天堂公佈多時的「GAMEBOY COLOUR」亦終於決定會在9月下旬推出，而價格則為8900日圓；以外形來說，「GAMEBOY COLOUR」的大小和現時的「GAMEBOY POCKET」相同，但就不知道電池的壽命和一般GAMEBOY相差多少，除了今後會推出可同時顯示56色的「GAMEBOY COLOUR」對應匣帶外，過往的遊戲亦能顯示出4~10色的彩色效果。

除了彩色化之外，這次「GAMEBOY COLOUR」亦會將紅外線通信機能作為標準裝備，相信可令對戰的玩法有進一步的發展。

GAME BOY COLOR

東京CHARACTER SHOW 入場人數超乎想像

8月2日及3日在東京BIGSIGHT展覽場，舉行了第一屆「東京CHARACTER SHOW」，由57間公司展出及售賣旗下的人物商品；由於是次展覽是第一次舉辦，有關方面對入場人數無法預計，結果在上午10時開幕前的時候，場外已聚集了12000人，其中1000人更是通宵等候，希望能在第一時間購入只限在會場內發售的限定商品，有關方面在吸收了這次的經驗後，已打算舉辦第二次同類活動，相信日後這會成為日本的另一大型展覽。



YUKES 首次正式推出遊戲

過往曾負責製作《鬥魂烈傳》系列及《雙界儀》的YUKES最近擺脱了其衛星公司的形象，決定在PS推出第一隻原創作品《封神領域ERETZVAJU》，遊戲類型屬於3D多邊形對戰，由於是第一次以自己公司的名義推出遊戲，YUKES當然是落足心機，除了找了AIC負責人物設計外，亦會以「魔劍美神」的奧井雅美主唱遊戲中的主題曲。





PlayStation SummerCamp 展出最新作品

在剛過去的8月8日，日本池袋的SUNSHINE CITY噴水池廣場舉行了一次「PlayStation SummerCamp」，會場內展出了34款遊戲，除了一些PS的暢銷作品外，亦有一些是當時仍未公開發售的作品，可見SONY對於PS的宣傳仍然是很落力的。

NEC開發全新發聲咭

NEC的一間分公司最近公佈，將於8月16日推出一種新型的動畫人物咭，這種看來只有一般電話咭大小的咭在配上專用的播放器之後，是可以播出12秒説話的；這次NEC會先推出「SENTI」一套12款的人物咭，每張除了會有其配音員的留言外，咭面當然亦會印上相應的人物。



不要以為這一定是種很昂貴的東西，每張人物咭預計只會賣800日圓，即使是專用播放器亦不過是2800日圓，對於買了電話咭亦沒機會使用的香港遊戲迷來説，改玩這種咭可能會更為化算！？

WONDER FESTIVAL 1998 SUMMER 平均發展

日本最大的首辦模型展之一「WONDER FESTIVAL 1998 SUMMER」，8月9日在有明BIGSIGHT東館使用了三個場館舉行了，今次由於EVANGELION的熱潮已經減退，其他作品反而可以平均發展，其中跑出的似乎是CLAMP的「CARDCAPTER SAKURA」，而不少生產商亦在會場內設置了屬於自己的攤位。

COMING 嗡



■桃太郎傳説

龍陽幹部勁吹水



龍陽幹部：「喂，我尋日見到一隻河童，個頭地中海，我忍唔住就指住佢嚟笑，跟住佢發爛渣，追住我嚟揼咗一鑊甘，真係唔好彩。」

大大舊：「話時話我尋日都見到桃太郎喺大排檔度吹水，佢話咁好耐都冇搵佢班friend，阿金太郎同蒲島太郎出去wet，話下次有嘢玩一定要搵佢哋。佢又話近排佢同HUDSON忙緊搞隻RPG game，叫做《桃太郎傳説》，仲話會喺今年冬天推出，隔咗咁多年都冇作品，今次喺PS上推出，唔知會唔會有意外嘅收穫呢？」

龍陽幹部：「你唔信我就算啦，駛唔駛吹水吹到咁勁呀！」

大大舊：「喂，你以為我吹水呀，我講啲嘢堅㗎，你唔信問吓夜叉姬吖。」

一對一的真劍勝負！







■《ONE ON ONE》

話説某日聖機魔遇着愛好籃球的機迷「左字仔」，左字仔因為球場被不守規則的人佔用了而悶悶不樂……

聖機魔：聖機魔～聖機魔～真是一個好傢伙～你係唔係好想打……籃球呀？

左字仔：梗係啦！啲衰人「屎波」又要霸住個場……

聖機魔：唔使勞氣，不如我介紹隻籃球GAME過你啦。

左字仔：又係打機？我係唔想打機至嚟球場咋！我想學似井上雄彥筆下啲籃球員咁叻呀！

聖機魔：井上雄彥？！(即時露出一個詭秘嘅眼神)，咁就啱啦，等我睇下個福袋先……

左字仔：喂！我唔睇啲咁嘢㗎！

聖機魔：(無視左字仔嘅投訴，在袋中拿出了一件法寶)你睇下丫，好野嚟㗎！呢個就係由《SLAM DUNK》作者井上雄彥負責人物設定的一對一形籃球遊戲《ONE ON ONE》啦！暫時睇到有四個角色，玩法同平時ONE ON ONE籃球一樣，對應震動手制之外，所有入球招式都可以全部做到㗎！

左字仔：幾好咁喎，幾時推出呀？

聖機魔：呢個遊戲將於11月下旬發售，由マチルダ發行。

今日係星期二

■牧場物語2











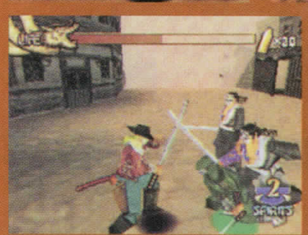
歐陽鋒：「今日係星期二，一定要慶祝一下。」一邊食薯片一邊笑。
森川君：「既然今日係星期二，大家都咁高興，就講個好消息比你知啦。」
歐陽鋒：「今日係星期二，你快啲講啦。」
森川君：「收到新消息話會出《牧場物語2》，呢一隻SLG game自從上一集大受好評之後，終於決定喺今年冬天'覆綽'，今集除咗承接上集的優點之外，仲會加好多有趣嘅新元素，我相信生產商PACK IN SOFT嘅創意都唔差。」
歐陽鋒：「今日係星期二，要預祝聽日星期三，補祝尋日星期一。」
森川君：「點解要慶祝？」
歐陽鋒：「呃......總之就慶祝啦，快啲拎哂你櫃桶啲薯片出嚟慶祝！」就罷便動手搶去森川君的薯片

此時森川君發現歐陽鋒有點不對勁，深思之下，原來歐陽鋒只是借慶祝為名來騙東西吃。

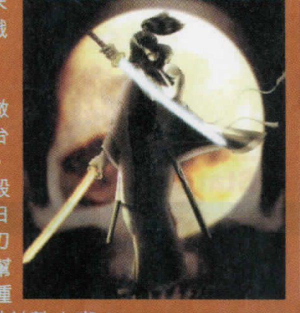
牛仔用嘅刀咪就係牛刀囉～

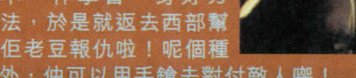












牛肉：好驚呀！
豬肉：做乜咁驚呀！
牛肉：我見到個牛仔揸住把刀，四週圍斬斬殺殺，我諗牛仔嘅刀梗係要嚟斬牛肉啦！唔知佢幾時斬到我呀～
豬肉：牛肉刀？我走得咁慢都未驚啦……哦～牛肉，呢個係遊戲設定嚟㗎！
牛肉：遊戲設定？！
豬肉：呢個遊戲叫做《RISING ZAN》，舞台係開拓時代中的西部，講述一個父親不幸被殺的少年，被人送到日本，仲學會一身好刀法，於是就返去西部幫佢老豆報仇啦！呢個種作遊戲可以話係融合咗東西文化嘅特色，主角除了可以用刀之外，仲可以用手鎗去對付敵人㗎！
牛肉：咦？點解我聽到有啲歌聲嘅？
豬肉：係呀！呢個動作遊戲有一首主題曲㗎！至於發售日期就係預定98年推出。
牛肉：我仲有個問題呀！為乜佢把牛刀唔係要嚟斬牛肉㗎？

話未畢，豬肉已經被牛肉激至腦充血，昏倒在地上


■RISING ZAN

超越古今時空，「權黃九十九」？！

草仔：喂喂，神神～
亞神：唔好咁叫我得唔得呀？！(即時身後燃起紫色火焰)
草仔：哈哈，開下玩笑都得掛。你睇下！繼呢個「絕對領域」之後，又出現咗一個「封神領域」呀！
亞神：你個傻星！呢個係YUKE'S將會喺今年冬季發售嘅立體多邊形格鬥遊戲呀！全名叫《封神領域ERETZVAJU》，售價暫定為5800日圓。
草仔：乜你咁清楚嘅？
亞神：我仲知好多嘢添呀！遊戲入面嘅角色都有不同的背景，而且身處不同的時空，但係點解要打呢？就要賣個關子先，只可以話你知入面有機械警察啦！有女魔法師啦！仲有女子高中生添……
草仔：女子高中生添……？嘿嘿嘿～
亞神：POWER全開！8字女！死啦！














■封神領域 ERETZVAJU

GAME PLAYERS 遊戲誌 MAGAZINE「HYPER 有腦遊戲榜」

新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK 五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓
FAX：2507-5175 EMAIL：cineaste@glink.net.hk

HYPER有腦PlayStation榜



1st DOUBLE CAST
SCEI 36票

2nd	銀河公主傳説 FINAL EDITION	HUDSON	24票
3rd	擁抱季節	SCEI	22票
4th	parasite EVE	SQUARE	18票
5th	FINAL FANTASY VII	SQUARE	15票
6th	BIO HAZARD2	CAPCOM	14票
7th	武藏傳	SQUARE	13票
8th	電車GO	TAITO	10票
9th	XI [sai]	SCEI	7票
10th	實況WINNING ELEVEN3 W.C.F.98	KONAMI	5票

HYPER有腦SATURN榜

1st 櫻大戰2～求你別死去
SEGA 37票

2nd	魔導物語	COMPILE	29票
3rd	櫻大戰	SEGA	23票
4th	超級機械人大戰F(完結編)	BANPRESTO	20票
5th	DEEP FEAR	SEGA	18票
6th	LANGRISSER 5	MASIYA	13票
7th	GRANDIA	GAME ARTS	10票
8th	THE KING OF FIGHTERS 97	SNK	7票
9th	日本足球聯賽 創造職業球會2	SEGA	3票
10th	惡魔城 X 月下之幻想曲	KONAMI	2票

你最期待的兩款 PlayStation 遊戲



1st	FINAL FANTASY VIII	39票	開發度？%	SQUARE
2nd	CYBERNETIC EMPIRE	32票	開發度30%	日本TELNET
3rd	DOKI DOKI PRETTY LEAGUE熱血乙女青春日記	25票	開發度99%	XING ENTERTAINMENT
4th	幻想水滸傳2	14票	開發度？%	CAPCOM
?	KOF京	——	開發度？%	SNK



你最期待的兩款 Sega Saturn 遊戲



1st	ADVANCED VG 2	40票	開發度？%	TGL
2nd	歡迎來到PIA CARROT 2	35票	開發度80%	NEC INTER CHANNEL
3rd	BIO HAZARD 2	26票	開發度？%	CAPCOM
4th	SLAYERS 2	14票	開發度100%	SEGA
?	SHINNING FORCE III SCENARIO 3冰壁之邪神宮	——	開發度75%	SEGA



你最喜愛的 N64 遊戲



1st	神奇計劃J	38票	ENIX
2nd	火炎之紋章64	36票	任天堂
3rd	007金眼睛	20票	任天堂
4th	實況足球3	15票	KONAMI
5th	SUPER MARIO 64	13票	任天堂

你最喜愛的街機遊戲



1st	MARVEL VS CAPCOM~Clash of Super Heroes~	34票	CAPCOM
2nd	TIME CRISIS 2	27票	NAMCO
3rd	街霸3 2nd IMPACT	22票	CAPCOM
4th	拳皇98	16票	SNK
5th	拳皇97	12票	SNK

你最喜愛的遊戲人物



1st	莉娜	22票
2nd	可拉娜	15票
3rd	八神庵	11票
4th	LEON	4票
5th	真宮寺櫻	3票



日本雜誌《SEGA SATURN MAGAZINE》8月7・14日號，讀者人氣榜

統計日期截至8月12日



今回	前回	遊戲名	製造商
1	2	LANGRISSER 5	MASIYA
2	1	櫻大戰2	SEGA
3	4	向世界高唱戀愛之歌的少女YU-NO	ELF
4	3	GRANDIA~DIGITAL MUSEUM	GAME ARTS
5	11	SHINNING FORCE III SCENARIO 2狙擊神的兒子	SEGA

新城997 有腦事件簿









新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

「HYPER有腦遊戲榜」即日開始接受投票

第79期「HYPER有腦遊戲榜」(GAME PLAYERS)抽獎得獎名單

《LUNAR 2》配音員親筆簽名配音劇本 1名
鄭健亨Z389×××(6)

《X-MEN VS STREET FIGHTER》海報 2名
鍾家樂Z627×××(1)
MOK MAN KI Z441×××(8)

《鐵拳3》海報 1名
HUI KIT HONG K546×××(6)

《魔法軍團》海報 5名
鄺志恒P741×××(8)
LEUNG EDDIE Z368×××(5)
方志輝Z296×××(0)
李國華Z670×××(7)
MOK PUI YI Z391×××(9)

《ROCKMAN DASH》海報 5名
凌家傑Z608×××(7)
區建業K983×××(8)
LI FUK CHUNG K581×××(4)
張家明Z635×××(6)
ERIC LAW Z666×××(2)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

合辦機構

電子傳媒——新城997有腦事件簿(逢星期六下午7時~9時於新城997播出)
網絡傳媒——PC HANDBOOK(http://www.pchandbook.com)
書刊傳媒——《GAME PLAYERS MAGAZINE遊戲誌》(逢隔周五出版)
《GAME PLUS遊樂誌》(逢周三出版)
《HYPER PC PLAYER電腦遊園地》(逢隔周三出版)

遊戲榜分類

HYPER有腦PlayStation榜
HYPER有腦SATURN榜
於《有腦事件簿》、《遊戲誌》、《遊樂誌》及《PC HANDBOOK》接受投票及公布結果
HYPER有腦PC榜
於《有腦事件簿》、《PC HANDBOOK》及《電腦遊園地》接受投票及公布結果

今期獎品

PlayStation 遊戲《惑星攻機隊》......... 1名
《SAGA FRONTIER》海報 1名
《快刀亂麻》海報 1名
《THE LAST BLADE》海報 5名
《ROCKMAN DASH 鋼鐵之心》海報 ... 5名
《GUARDIAN RECALL》SPECIAL TRADING CARD 2名
《DAM DAM STOMPLAND》貼紙 2名

HYPER有腦遊戲榜參加表格(GAME PLAYERS)

截止投票日期:8月25日

姓名:________ 年齡:______
身份證號碼/護照號碼:________ 聯絡電話:______
地址:________________
____
電郵地址:(如適用)________

(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)

1.你最喜愛的街機遊戲
遊戲名稱:________
遊戲生產商:________

2.你最喜愛的N64遊戲
遊戲名稱:________
遊戲生產商:________

3.你最期待的兩款PlayStation遊戲
(只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)
遊戲名稱:________
遊戲生產商:________

4.你最期待的兩款Sega Saturn遊戲
(只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)
遊戲名稱:________
遊戲生產商:________

5.你最喜愛的遊戲人物
人物名稱:________
遊戲名稱:________
遊戲生產商:________

為保障閣下之私隱,請將表格放入信封內投寄。

本周遊戲提名(截至8月8日)
(請在每個榜中選出你最喜歡的兩隻遊戲)

HYPER有腦PlayStation榜

☐ 1. ALIVE
☐ 2. SD高達G世紀
☐ 3. PIZZLE BOBBLE 4
☐ 4. BOMBMAN FANTASY RACE
☐ 5. TRAPGUNNER
☐ 6. 3×3 EYES 轉輪王夢幻
☐ 7. 鋼仁戰記
☐ 8. BIOHAZARD DIRECTOR'S CUT DUAL SHOCK對應版
☐ 9. BIOHAZARD 2DUAL SHOCK對應版
☐ 10. JETMOTO '98
☐ 11. 倉庫番BASIC 2
☐ 12. MERRIMENT CARRYING CARAVAN
☐ 13. TRANSPORT TYCOON 3D
☐ 14. NOEL ~ LA NEUGE ~ SPECIAL
☐ 15. THE LAST REPORT
☐ 16. WORLD PRO TENNIS '98
☐ 17. 家庭保齡
☐ 18. 釣魚天國
☐ 19. DRAGON SEEDS
☐ 20. GUNBARL

HYPER有腦SATURN榜

☐1.超級機械人大戰F完結編
☐2.櫻大戰2~求你別死去
☐3.拳皇'97
☐4.WORLD CUP '98 FRANCE~ROAD TO WIN
☐5.夢幻模擬戰5
☐6.惡魔城X~月下之夜想曲
☐7.DEEP FEAR
☐8.LUNAR 2 ETHERAL BLUE
☐9.HIGH SCHOOL TERRA STORY
☐10.狙擊千金小姐
☐11.魔導物語
☐12.DREAM GENERATION
☐13.孃樣特急
☐14.魯邦三世~金字塔的賢者
☐15.斬魔超奧義
☐16.GUARDIAN FORCE
☐17.亞斯特拉超級巨星
☐18.慟哭FINAL EDITION
☐19.GREATEST NINE SUMMER ACTION 98
☐20.WACHENRODER

※歡迎各位使用影印本投票,來信請寄香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓「GPM」編輯部「HYPER有腦遊戲榜」收,或傳真至28662618。



TM

回信的





各位 PlayStation Fans：

由於最近有很多 PlayStation fans 寄信來到 SECH，令我們感到十分開心，故此這次PlayStation專頁一次過回覆兩封信，以感謝這些支持原裝的買家。還有在79期《遊戲誌》的「解答《XI》殘局有獎遊戲」中，PUZZLE解答方法是「4→↑2→3↓↓←-←-←-←|（落地）4↑」，得獎者是以下幾位：

腦《XI》胞活性劑
陳偉傑

絕版電車 GO 車票套
王偉誠



Akio Hong：

我是一個PlayStation迷，我曾買過的原裝行貨有《前線任務2》和《另類前線任務》等，我現在希望SCEH把9月3日推出的《Metal Gear Solid Premium Package》列為行貨。設有定價，最好讓我早日預訂，購得心頭好。另外，預定98年冬推出的《Patlabor the GAME》(ACT)也設為行貨，我是必定購買此兩個原裝game的！

P.S.你們一定要還我這個心願啊！使更多game成為行貨，使我們玩得更開心！

祝 全員身體健康
想買行貨限定版的棠上

棠君：

好消息！你要買的《Metal Gear Solid Premium Package》全球限量發售，香港三十個PlayStation特約經銷商分配到了很少的套數，這個紀念版附送T恤、軍人鍊牌、音樂CD和兩張遊戲體驗版，而且以超值價HK$555就可以擁有，仲唔快D向特約經銷商預定！手慢實有啦！你想要的另一個game尚未有消息，有的時候我會在這個專欄中通知你。

AKIO HONG 覆

SCEH：

Hello！你好！自從我買了PlayStation之後，我對PlayStation和各位便改觀了。

在未買PlayStation之前，我有一部SS，以前我覺得PlayStation並沒有什麼賣正版GAME的店鋪，反之SS的就較多了。(本人的三個月經驗)誰不知，由PlayStation專頁開始以後，我才知道PlayStation不但有行貨賣，不久更有中文翻譯版的說明書呢！(令我興奮！以前我根本不懂那些討厭的日文)我十分欣賞你們這點啊！

我希望你們可以繼續努力，令我們享受更多優惠。

(最後，我想問一問《私立Justice學園》的行貨版有沒有中文翻譯版的說明書呢?還有買這GAME有什麼贈品呢?)

Alan 98

亞倫君：

我真的很感動啊！直情痛哭流涕！有你這樣的忠心fans，SCEH的全體職員感到人心振奮。SCEH成立的目標，就是為全港的PlayStation fans服務，為大家帶來更多的遊戲歡樂。雖然，在這一刻，很多人死性不改，仍然甘心做老翻fans，導致影響香港的正版遊戲碟銷售情況，令日本開發商十分失望，日本大廠都認為香港是一個翻版天堂，有什麼理由要求這些投資龐大的大廠，為這個翻版市場做些什麼中文版、試玩版、限定版、紀念品、優惠等等呢?

所以，SCEI身先士卒，在為港台市場的遊戲碟裡加上中文翻譯(這些工作十分費神費力，而且都是SCEI同事做的！)，又推出中文遊戲《XI》，將行貨價格不繼降低(如SCPH7003主機降至HK$998)，有時比日本售價更低(例如《XI》的日元售價比港幣更貴，仲未計運輸成本！)，希望可以打動香港fans的心，了解我們的苦心，繼而對老翻Say No！這樣才會有一個健康，好玩的遊戲市場。

由於商業原因，大部份的行貨都有中文說明書，但很不幸，《私立Justice學園》的行貨版沒有中文說明書。

AKIO HONG 覆

如果您有任何意見，或心中不吐不快的批評、建議，我們是十分樂意聽取！請寫信來：尖沙咀郵政信箱91582號Akio Hong（SCEH）。

如果您有任何意見，或心中不吐不快的批評、建議，我們是十分樂意聽取！

請寫信來：尖沙咀郵政信箱91582號Akio Hong(SCEH)。

P.S.下次來信時，請附上聯絡地址，方便我送出禮品給來信的fans！

PS 行貨時間表

	英文名字	中文名字	公司名	價錢(港元)	類型
8月					
6日	ABALA BURN	亞巴拉	TAKARA	328元	FIG
	SD GUNDAM GGENERATION	SD 高達 G 世代	BANDAI	328元	SLG
	MAGICAL MEDICAL	神奇藥丸人	KONAMI	328元	RPG
	GUNBARL	射擊遊戲王	NAMCO	328元	STG
	PUZZLE BOBBLE 4	泡泡龍 4	TAITO	270元	PUZ
	JET MOTO' 98	科幻電單車 98	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	328元	RAC
	BOMBERMAN FANTASY RACE	炸彈人瘋狂陸運會	HUDSON	328元	RAC
13日	KLAYMEN KLAYMEN 2~SKULLMONKEYS STRIKE BACK~	泥膠人 2	RIVERHILL SOFT	328元	ACT
27日	ASTRO NOKA	太空農場	ENIX	385元	TAB
	THE KING OF FIGHTERS KYO	拳皇~京之卷	SNK	328元	AVG
	DANCING BLADE	任性地桃天使	KONAMI	328元	ETC
9月					
3日	MAINICHI NEKO YOUBI	每天都是星期貓	BANDAI	328元	SLG
	METAL GEAR SOLID（Special Edition）	—	KONAMI	555元	AVG
	METAL GEAR SOLID	—	KONAMI	385元	AVG
	TIME CRISIS Play Station the Best	—	NAMCO	168元	STG
10日	HOSHIN-ENGI	封神演義	KOEI	385元	SLG
	Dolphin's Dream	海豚之夢	KONAMI	328元	AVG
17日	TOGE MAX 2	山路賽車	ATLUS	328元	RAC
23日	STREET FIGHTER EX Plus α Play Station the Best	—	CAPCOM	168元	FIG
	FIGHTER ILLUSION K-1 REVENGE Play Station the Best	—	XING	168元	FIG
	SLAYERS WANDAHOU	魔劍美神	BANPRESTO	385元	RPG
	DESTREGA	摧毀之城	KOEI	328元	FIG
	ITADAKI STREET GORGEOUS KING	城市大贏家華麗之王	ENIX	385元	TAB
	SERIAL EXPERIMENTS LAIN	鈴音之試驗章	PIONEER	328元	ETC

#新公佈遊戲　　*遊戲改期或定實日期



受歡迎漫畫作品再度遊戲化！

TEXT:J.J

3×3 EYES ～轉輪王幻夢～

製造商：KING RECORD　售價：6800日圓
容量：CD-ROM×3　發售日：發售中　記憶：1 BLOCKS

AVG　MEM　PlayStation

電腦版最新作於PS登場

《3×3 EYES～轉輪王幻夢～》是三只眼系列最新的遊戲化作品，這次移植往PS的最大特點，應該算是增加了大量動畫場面，其作畫數目超過32000幅，總時間亦在40分鐘以上。

在故事方面，以時間性來說，遊戲之中還未有真正第三位三只眼出現，應該可算是在漫畫約20期左右發生的事，而除了有漫畫版中後期的人物登場外，亦會有一些過往PC-Engine版本的原創人物，因此是很值得一玩的。









隨GAME附送前作數碼漫畫？



由於遊戲中會有PC-Engine版《三只眼變成》的原創人物留美及健一登場，為免令大家不會有陌生的感覺，生產商特別在遊戲中附送了前作的數碼漫畫版本，各位不妨在正式開始遊戲之前先將該漫畫看一次，這樣便能對他們的故事有所認識，玩起來自然亦會更投入了。

除此之外，原裝遊戲內還附送了林原惠美主唱的主題曲CD SINGLE，認真超值。

按玩者的選擇而發展的故事

這遊戲雖然是由3CD組成，但實際所用的只會是2CD，因為遊戲途中會隨着玩者的選擇而發展成「八雲編」及「巴杜編」兩個故事，以巴杜為主角的故事一向較少，到底他會遇上怎樣的事故呢？

遊戲中的故事主要是圍繞一隻被冰封的「無」而發生的；某夜，憑魔族的女戰士前來通知八雲他們發現了一隻被冰封着的無，這即意味着很可能會出現第三位三只眼，八雲及阿佩於是第一時間趕去看過究竟，但那無已經逃去無蹤，八雲等人接着來到發現無的地方調查，卻受到那無的襲擊，幸好留美及時出現救了他們，而那無在離開前則留下了一句古文，經憑魔族解釋那句話的意思是即「世界的肚臍」，於是眾人便按這話的意思來到太平洋的一個小島繼續追查……





人物介紹



藤井八雲



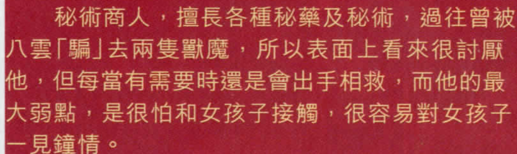
在意外中身受重傷，後來被阿佩的不死之術所救，成為了不死身戰士「無」，加上獸魔術的幫助，一直從魔物手上保護着阿佩，並希望有一天能與阿佩一起成為人類。

阿佩／三只眼



實際年齡超過三百歲的三只眼族生還者，平常會以天真爛漫的少女「阿佩」的身分出現，一旦遇上危機時，沉睡的三只眼人格便會出現，擁有着絕大的攻擊力。

巴杜





秘術商人，擅長各種秘藥及秘術，過往曾被八雲「騙」去兩隻獸魔，所以表面上看來很討厭他，但每當有需要時還是會出手相救，而他的最大弱點，是很怕和女孩子接觸，很容易對女孩子一見鐘情。

留美



卡魯古族的戰士，因眼宿蟲的事件認識了健一和八雲等人，最初曾一度打算殺死健一取回眼宿蟲，而今次則因為知道發現冰封的「無」而前來找八雲。

貝納



黑暗世界之主鬼眼王的「無」，能運用過百種獸魔，有着絕對的力量，為了令三百多年前被封在聖魔石的鬼眼王復活，一直率領着眾多部下暗地裏行動。

超任經典名作再現PS！

ARPG 製造商：NAMCO 售價：未定 容量：CD-ROM
MEM 發售日：98年預定 記憶：BLOCK數未定
PlayStation

TALES OF PHANTASIA

*畫面仍在開發中

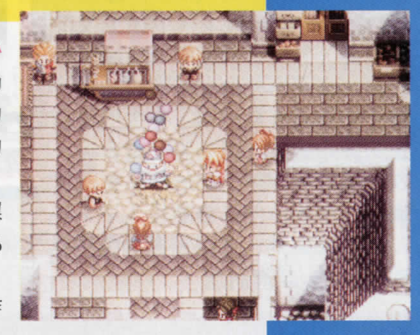
首個超任48M大容量遊戲重現PS

1995年12月15日，NAMCO在超級任天堂推出了首個48M容量的遊戲《TALES OF PHANTASIA》，遊戲本身雖然是傳統類型的RPG，但因為加入了不少創新的元素，加上以日本受歡迎的漫畫家「藤島康介」負責人物設計，所以仍然能夠成為超任末期的一個名作。



對於當時錯過了這遊戲的玩家們，現在即將有一個機會經典重溫，因為NAMCO已經決定會在PS重出這《TALES OF PHANTASIA》，而且更並非一般的移植，而是將故事及戰鬥系統以外重新製作！因此各位大可視之為一隻全新的作品，投入到《TALES OF PHANTASIA》的世界中。

轉生後的TALES OF PHANTASIA



經過了4年的歲月，這次移植亦作出多方面的強化，首先是加入了OP、ED及過場時所用的動畫片段，而負責製作這些動畫場面的，正是最近以《DOUBLE CAST》及《擁抱季節》而大受注目的「PRODUCTION I.G」，這公司在製作動畫方面的實力，相信大家在以上兩個遊戲中已經見識過的了，相信這次亦會有令人滿意的表現吧。

當然，動畫在一個遊戲中所佔的時間其實很有限，玩者最長時間接觸到的，是一般遊戲畫面與戰鬥畫面，而今次這PS版之中，全部的人物畫面重畫了、亦加入了新的人物，背景畫面也有90%以上的是重新繪畫，關於這方面的改變，相信大家可以從接下來的畫面比較中看到其中的差異。

除此之外，遊戲中亦追加了不少支節故事，而當日以超任版的容量亦不惜以人聲的歌曲作OP，今日來到以CD-ROM為媒體的PS，自然動用大量配音員進行配音了。



再度強化的戰鬥系統

在推出超任版的時候，這遊戲採用了一種嶄新的實時戰鬥系統「線性動作戰鬥系統(LMB)」，當遇上敵人時，會進入一個由左右約兩畫面闊度構成的戰鬥畫面，玩者可操作主角古尼斯與怪物戰鬥，而同伴則會按事先作出的指示由電腦的人工智能決定所作的行動，由於玩者可控制主角的移動及出招，令本來沉悶的戰鬥變得刺激起來，而在今次的PS版中，這系統將作出進一步的改良，例如NPC的思考會強化起來，整體戰鬥速度會大為提高，此外更可在戰鬥中使用連續技，令玩者能享受到高速而充滿變化的戰鬥。



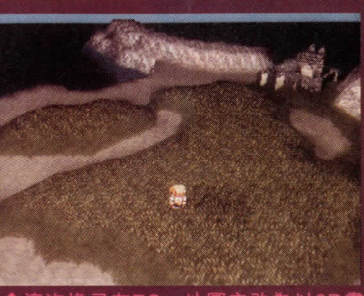


◆劍術道場內的畫面。(畫面屬超任版TALES OF PHANTASIA)



◆在PS版之中，地板的花紋很有條理，人物看起來則較有立體感。

◆在地圖上移動時的畫面，這種表現手法在超任時代可算是家常便飯。(畫面屬超任版TALES OF PHANTASIA)



◆這次換了在PS，地圖亦改為以3D畫面來表現，只是看起來色調有些悶蛋，但立體感就很足夠。

為初接觸這遊戲的人而設的
人物介紹

卓士達
重人義的用弓好手

與古尼斯出身自同一條村子，自幼就與古尼斯認識。由於雙親很早就已經過身，與妹妹相依為命的他，看起來似乎比同年紀的古尼斯成熟一點，而他亦是一位一流的射箭能手。

美特
一心一意為人服務的治療師

為人善良而隨和，就如從外表所看到一樣的性格，由於這個緣故，很多時會令人覺得她不像有18歲。她的最大特徵可算是那束長至腰間的美麗金髮。

古尼斯
開朗外向的劍術初哥

自幼在父親當師父的劍術道場中受訓，雖然只有17歲卻已經擁有一副好身手，但身份上仍只算得上是位見習劍士。紅色的頭帶可算是他的註冊商標。

告拿斯
成熟冷靜的召喚師

研究召喚術的知識份子。對於陌生人與妖精很冷淡，甚至有害怕和陌生人接觸的傾向。為了提高自己的魔力，全身都塗上了特殊的圖案。

阿芝
好奇心旺盛的半妖精魔術師

特徵是性格和藹可親，做事不會拖泥帶水。由於是人類與妖精的混血兒，因此能夠使用魔術。美中不足的是好奇心太強。

為初接觸這遊戲的人而設的故事簡介

在某個由劍與魔法構成的世界中，由於魔王達奧斯以強大的魔力不斷大量地消耗魔法之源MANA，所以已經變成了一個沒有魔法的時代，而住在杜迪斯村的主角古尼斯，因為自己帶着的吊咀是可封印魔王的封印具之一，於是被達奧斯所盯上，他的故鄉被襲，雙親被殺。失去了一切的他，決定離開故鄉，打倒達奧斯替死去的人報仇。

新舊畫面大比拼



◆在森林之中，古尼斯在稱為「精靈之樹」的老樹前遇上精靈，令他的命運出現重大的改變。(畫面屬超任版TALES OF PHANTASIA)

◆來到PS版之後，畫面明顯較為清晰，層次亦較為分明。



◆設定隊伍排列方式的畫面。(畫面屬超任版TALES OF PHANTASIA)

◆PS版的變更點是畫面部份擴大了，人物的表情亦更為清楚。



◆戰鬥中的畫面。(畫面屬超任版TALES OF PHANTASIA)

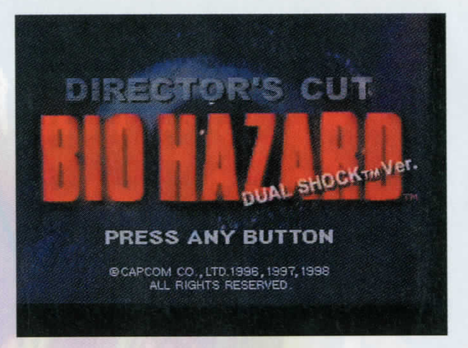


◆PS版的戰鬥畫面不但比超任版時較大，整體質素在PS遊戲之中亦算得上有很高的完成度。

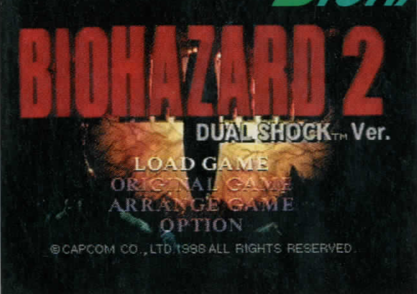


BIO HAZARD DIRECTOR'S CUT DUAL SHOCK Ver.

AVG 製造商：CAPCOM 售價：3800日圓
容量：CD-ROM×2 發售日：發售中 記憶：1 BLOCKS
MEM PlayStation



BIOHAZARD 2 DUAL SHOCK Ver.



AVG 製造商：CAPCOM 售價：4800日圓
容量：CD-ROM×2 發售日：發售中 記憶：1 BLOCKS
MEM PlayStation

BIO HAZARD DIRECTOR'S CUT DUAL SHOCK Ver.

為了配合振動手掣而推出的兩隻《BIOHAZARD》振動手掣版本，終於在上星期推出了，雖然兩隻遊戲的定價都不算高，但對於早已買了原版的人來説，這兩隻遊戲到底除了振之外還有甚麼特點呢？

一碟在手、天下我有！

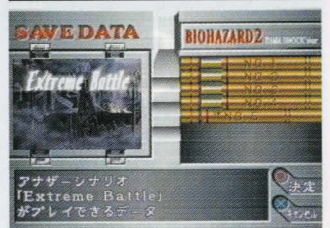
在《BIOHAZARD》方面，由於去年已推出過一次《DIRECTOR'S CUT》版本，所以今次的變動並不算大，遊戲本身最主要是加入了振動的原素，當開槍、受到敵人襲擊或發生特定事件時，均會出現相應的振動效果……但單靠這個，可能還是對過往曾買了《BIOHAZARD》、《BIOHAZARD DIRECTOR'S CUT》的人不夠吸引力，所以CAPCOM亦早已做好準備，特別為這振動版製作了一隻「Complete disc」，而裏面的內容，相信一定能令所有BIO迷心動的……



SAVE DATA

Complete disc由兩個部份構成，首先是為各個版本而設的大贈送SAVE DATA，玩者只要準備好SAVE CARD抄下這些SAVE，便能有着如説明中的優惠，不過因為這些武器都是放在道具箱之內的，所以想使用的話，是要先支撐到有道具箱的地方才可以的；除此之外，對應《2 DUAL SHOCK Ver.》「Extreme Battle」的DATA可令各位馬上玩到這個首次公開的新模式，而且更可以一開始便選齊所有人物及難易度，單是這個就已經值回票價吧。





BIOHAZARD

NO.1——CHRIS編
持有火箭發射器及更衣室鎖匙之DATA
NO.2——JILL編
持有火箭發射器及更衣室鎖匙之DATA

BIOHAZARD DUAL SHOCK Ver.

NO.1——原版CHRIS編
持有火箭發射器及更衣室鎖匙之DATA
NO.2——原版JILL編
持有火箭發射器及更衣室鎖匙之DATA
NO.3——改版CHRIS編
持有火箭發射器及左輪手槍之DATA
NO.4——改版JILL編
持有火箭發射器及左輪手槍之DATA

BIOHAZARD 2

NO.1——NORMAL LEON表編
持有機關槍、火箭發射器及格靈式機關槍之DATA
NO.2——NORMAL LEON裏編
持有機關槍、火箭發射器及格靈式機關槍之DATA
NO.3——NORMAL CLAIRE表編
持有機關槍、火箭發射器及格式機關槍之DATA
NO.4——NORMAL CLAIRE裏編
持有機關槍、火箭發射器及格靈式機關槍之DATA
NO.5——ANOTHER SCENARIO
可以玩「第4之生存者The 4rh Survivor」之DATA
NO.6——ANOTHER SCENARIO
可以玩「豆腐之生存者The豆腐Survivor」之DATA

BIOHAZARD 2 DUAL SHOCK Ver.

NO.1——U.S.A.Ver. LEON表編
持有機關槍、火箭發射器及格靈式機關槍之DATA
NO.2——U.S.A.Ver. LEON裏編
持有機關槍、火箭發射器及格靈式機關槍之DATA
NO.3——U.S.A.Ver. CLAIRE表編
持有機關槍、火箭發射器及格靈式機關槍之DATA
NO.4——U.S.A.Ver. CLAIRE裏編
持有機關槍、火箭發射器及格靈式機關槍之DATA
NO.5——ANOTHER SCENARIO
可以玩「Extreme Battle」之DATA

MOVIE

這Complete disc另一個令人心動的地方，是收錄了多段有關BIOHAZARD的映像片段，其中《BIOHAZARD》的8個ENDING或許大家早已看過，但《BIOHAZARD 2 PHOTOTYPE》的片段就相信極有珍藏價值。

甚麼是《BIOHAZARD 2 PHOTOTYPE》？其實《BIOHAZARD 2》在正式推出之前，曾一度已經接近完成階段，但當時因為監製三上先生對遊戲的完成度感到不滿，整個遊戲幾乎全部重新製作，而這裏所收的4個片段，便是一些一直也未公開過的遊戲畫面，不知各位認為質素如何呢？







BIOHAZARD 2 DUAL SHOCK Ver.

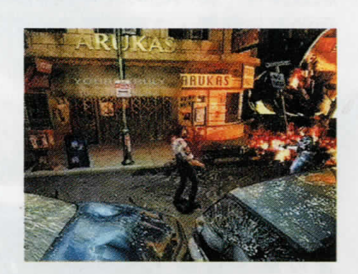
和《BIO HAZARD DIRECTOR'S CUT DUAL SHOCK Ver.》剛好相反，這個剛推出的遊戲還未有時間推出DIRECTOR'S CUT版，但以其推出至今的時間來看，若單單加上振動機能又似乎不夠豐富，所以生產商為這個版本加入了不少點子來增加賣點。

U.S.A. VERSION

簡單來說即是美版，但是字幕之類就仍然保留日文，此舉基本上是方便日本玩家的；美版的BIOHAZARD 2和日版的不同主要在於難易度方面，敵人感覺上會有較多的耐久力，而數目亦會比日版時稍多，務求能滿足外國機迷在難易度方面的要求，各位大可視之為《BIOHAZARD 2》的HARD MODE來玩。



ROOKIE VERSION

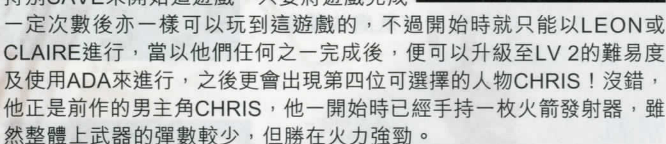


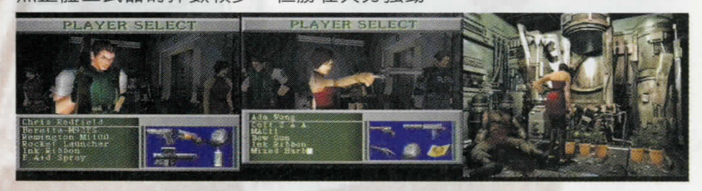
相對於提高了難易度的美版(U.S.A.VERSION)，這個則是降低了難易度的版本，不單只敵人的數目減少及HP減低，武器亦強大得多，例如遊戲剛開始時就已經有一柄無限彈的半自動手槍在手，相信很難再有機會GAMEOVER了吧。

Extreme Battle

這個可算是《BIOHAZARD 2 DUAL SHOCK Ver.》最抵買的地方，因為這是一個全新製作的模式；玩法方面，基本上可算是一個「反轉來玩的《BIOHAZARD 2》」，你要由最後的研究所開始，反過來殺回警署取得四個「特別爆彈」以完成任務，但當中就不會有任何故事或解謎成份，單純是靠取得武器幹掉敵人，在某種意義上，可能應該稱這個做射擊遊戲。

即使你沒有《BIO HAZARD DIRECTOR'S CUT DUAL SHOCK Ver.》的持別SAVE來開始這遊戲，只要將遊戲完成一定次數後亦一樣可以玩到這遊戲的，不過開始時就只能以LEON或CLAIRE進行，當以他們任何之一完成後，便可以升級至LV 2的難易度及使用ADA來進行，之後更會出現第四位可選擇的人物CHRIS！沒錯，他正是前作的男主角CHRIS，他一開始時已經手持一枚火箭發射器，雖然整體上武器的彈數較少，但勝在火力強勁。







這Extreme Battle一共分為三個等級，每一級的玩法基本上是一樣的，但出現的敵人則會一級比一級難應付，而且出現的敵人以至道具都沒有一定的模式，例如這次你在這裏取得8個彈匣，下次再玩時可能只有5個；又例如這次你帶着火箭發射器進入某房間時會遇到8隻喪屍，下次再玩帶着手槍進入同一房間時卻有可能遇上G 4！

第三版的目標地點

這Extreme Battle一共分為三版來進行，基本上只要你走遍每個房間的話，是應該會得到足夠的彈藥幹掉所有敵人的，但這模式的目的其實是要鬥快，所以實際玩的時候便要盡量避過敵人減少戰鬥，到達該版的目標地點。

當遊戲進入第三版時，你會需要取得四個「特別爆彈」，這些爆彈會放在第三版圖版八個地點中的其中三個，由於每次玩時的位置均會有變，好運的話可能到最初四個地點已經集齊，但運氣差的話就有可能要去齊八個地方才可。

以下我們會刊出這八個有可能出現爆彈的地方，希望會對大家攻略這模式時有所幫助。











TEXT：怪傑

© HUMAN 1998



EPICA STELLA

平定戰亂的故事

《EPICA STELLA》是一個戰棋式RPG，遊戲中的主角被捲入了這場新戰亂當中，玩者在遊戲目的是消滅製造新戰亂的帝國軍，而主角可以透過不同的戰爭令自己不斷地成長，而且令自機的能力值增加。在遊戲中，有很多地方是玩者需要知道的，希望以下的文字能夠幫到玩者啦。

STORY

這遊戲的舞台是一個名為古莉詩亞的大陸，當中有很多不同的國家存在着，它們為了奪取不同國家的霸權，而不斷地展開不同大小的戰爭，令到整個大陸充滿着戰亂。人們只穿着鎧甲，手持鐵劍便走到戰場上作戰。在人人都認為這場戰亂會維持很長時間的情況下，但它卻意外地結束了。

在富那舒達莉亞王國裏，人們在遺跡裏發掘了很多被稱為「鐵之巨人」的機械人。當人類能夠啟動它們的事傳開後，它的力量令到其他國家都大為震驚，而富那舒達莉亞王國就想利用這些「鐵之巨人」的戰力和牽制力，乘機將整片大陸統一起來。

結果富那舒達莉亞王國終於成功統一。不過在其恐怖的統治和「鐵之巨人」的強大力量下，被判定會有危險。

被封印的王族機械人在不同的發掘地點裏被發掘出來。

時間的不斷流逝，新戰亂時代亦隨即展開。被封印的最強機械人—王機烏路舒拿亦被人們啟動………

行動力SYSTEM(AP)



遊戲中的角色行動次序是依照角色的行動計何時MAX來決定。角色的所有行動(移動、攻擊、特技等)都會消耗行動力，而每次角色完成所有行動時的剩餘行動力都會用來回復角色本身的疲倦度。

疲倦度SYSTEM(TP)



當角色在自己TURN以外受到敵人的攻擊，或行動力的消耗都會增加累積起來的疲倦度，影響反擊(包括防禦和回避)時的動作。當疲倦計MAX的時候，就會令角色在一定時間內不能進入行動不能的狀態。

特技



當玩者使用角色的支援特技時，畫面都會顯示出角色擁有的招數名稱。每次選擇後，在角色的身旁都會顯示出使用的有效範圍，之後就要決定使用在哪一個角色或敵人身上。

位置效果





在這遊戲裏是存在着位置系統的，亦即是說玩者在敵人的不同位置攻擊，就會有不同的效果，如果角色在敵人面前或側面攻擊的話，就會被敵人反擊或擋下去，但在敵人的背後進行攻擊，令到敵人只可以回避角色的攻擊，而不能輕易抵擋和反擊(相反，每個角色亦都會這樣被敵人攻擊)。

地形效果



在不同STAGE裏，角色將會在不同的戰場迎擊敵人，這些戰場裏都會有高低不平的地方，這樣玩者就需要小心點，因為敵人會在高處攻擊己方，令攻擊效果增加，或是玩者在低處攻擊敵人時，會令攻擊效果減低。

情報



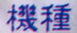
在作戰的時候，玩者可以在情報選項中看到角色的資料，例如：角色的能力值、經驗值、裝備、心情、移動距離和行動速度等。

封石



「封石」這種東西是所有機械人必須裝備的，因為它是機械人的動力所在，而這些封石共有四種屬性，分別是「地」、「水」、「火」、「風」。在它們之間，都存在着的有利和不利的屬性。這些由遺跡裏發掘出來的大量封石，純度都是十分低劣的，如果純度愈高，機械人的威力就會愈高，而價格亦都很高。

機種



由遺跡裏發掘出來的機械人，都會屬於不同的機械人類別，分別有「步兵」、「輕步兵」、「重步兵」、「騎兵」、「忍者兵」、「飛行兵」六種，而每一種都有不同的特性和特點，例如：重步兵雖然行動力差，但耐久度十分高。



心情

在不同戰場裏，每位駕駛者的心情都會影響在他們戰鬥時的狀態，這些心情包括「怒」(攻擊力)、「靜」(回避率)、「哀」(防禦力)、「天」(命中率)四種。長久的戰爭，會令到駕駛者的心產生變化。如果玩者能夠發揮出角色不同心情的特點，就會對當中的戰鬥產生有利的效果。

作戰內容



玩者在每一次完成任務的時候，都會來到這個畫面，而當中的作戰內容是會講述下一個地形，敵人分佈和自軍位置等，這些資料都是對玩者有用的，因為玩者可以從當中的資料分析戰場環境，而預先準備下一場戰鬥的作戰方式。

同伴



在遊戲開始後，主角的同伴便會不斷出現，而同伴之間的談話是會影響他們的關係(可以在仲間選項裏看到)。



購買

在上面的畫面中，玩者更可以到商店裏購買一些可以令角色的機械人能力值提升的裝備，例如武器和封石，不過玩者要使用那些由主角打倒敵人才會有的金錢。

經驗值



當主角的經驗值到達升LEVEL的時候，玩者就可以在畫面中將自機的能力增加，不過增加的時候要小心(每次只有三個機會)，因為它們會直接影響主角的機體性能，而它們有BAS(基本能力：HP、行動速度)、POW(攻擊力)、DEX(命中率)、AGL(回避率、行動速度)、DEF(防禦力)、WEP(追加攻擊力)。



狀態變化

被帶有屬性效果的攻擊技攻擊，或是被自方的補助系支援特技支援時，角色的頭頂上就會出現在一些古怪的ICON，而每個ICON都會代表角色不同的狀態。



行動不能



移動不能



攻擊上昇



攻擊下降



防禦上昇



防禦下降



命中上昇



命中下降



回避上昇



回避下降

TEXT：怪傑



	製造商：NAMCO 發售日：發售中 售價：328港元
STG	容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK 對應GUNCON
2P MEM	PlayStation





晉身神槍手的行列！！



到了現在NAMCO終於在PlayStation上推出其大受歡迎的射擊遊戲《GUNBULLET》續集—《GUNBARL》，不過這一集並不是由街機版移植過來，而是一個全新的遊戲，當中的MINI遊戲全都是從新製造過的。

CASTLE OF GUNBARL







在此模式中有「對戰」「耐久」和「ARCADE」三種遊戲玩法，它們都可以供1人至2人同時玩，在對戰和ARCADE裏都會有練習、初級、上級和激烈四種難度，而兩個者的難度關數會分別的。「耐久」的玩法就好像其他遊戲的「SURVIVOR MODE」那樣，以有限的生命力，不斷去挑戰不同玩法的MINI遊戲。

PARTY MODE





這個是可以供二至八人參與組成隊伍競賽的遊戲模式，從不同的MINI遊戲裏決一勝負，當中有「TOURNAMENT」、「TEAM BATTLE」和「攻陣」三種決戰方式，令整個遊戲更有樂趣。

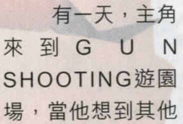
TAINING MODE





這是繼承前作家用版的完創模式，玩者可以從《GUNBARL》的各款遊戲中揀選一些自己喜歡或成績較差的進行練習，玩者可以從中訓練出集中力、反應、準繩度和速度等。

THEME PARK MODE



STORY





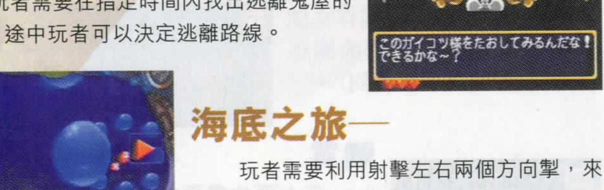
有一天，主角來到GUN SHOOTING遊園場，當他想到其他地方玩樂時，突然出現一個十分驚惶的中年男人，在他的解釋後，原來他正是這個世界的國王，由於國王從洗手間出來時，已發覺在門外等待的公主不見了，所以他才四處尋找公主的下落，而國王將找尋公主的工作的責任強行委派給主角，這樣主角便開始了尋找公主的旅程……



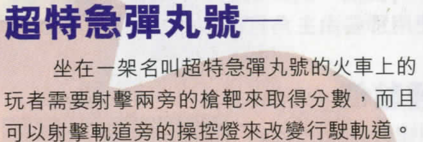


這個是和前作「QUEST MODE」相似的模式，但可活動的範圍就只有在四個大型遊樂地區，包括「COSMIC DRIVE」、「海底之旅」、「超特急彈丸號」、「鬼屋」。主角需要在這四個地方裏，收集一些關於公主的情報，而之後玩者就需要從這些有限的情報中確認公主的下落，而在進入這四個地方的時候，玩者每每都會遇上敵人(即MINI遊戲)，除此之外，這四個地方裏還會有一些寶箱收藏其中，當再次進入地區時，玩者就可以使用拾回來的ITEM。

鬼屋—



玩者需要在指定時間內找出逃離鬼屋的路線，途中玩者可以決定逃離路線。



海底之旅—

玩者需要利用射擊左右兩個方向掣，來控制潛水艇的行走方向。

超特急彈丸號—



坐在一架名叫超特急彈丸號的火車上的玩者需要射擊兩旁的槍靶來取得分數，而且可以射擊軌道旁的操控燈來改變行駛軌道。



COSMIC DRIVE—

在太空船上，玩者需要將飛向太空船方向的隕石擊下。

MINI 遊戲小介紹





捉老鼠

需要射擊畫面上所有老鼠，小心牠們會避在炸彈的後。

顏色木板

玩者需要依照電腦給予的指令去射擊紅、白兩色的木板。

過三關

將有限的子彈射向數字球，令畫面中的九方格形成過三關那樣。





剪羊毛

需要射擊綿羊上的羊毛，直至令其全裸。

不能掉下

需要利用射擊令代表自己顏色的罐子在指定時間內不掉下來。

時計

過了指定的時間後，才將時計擊毀。

狙擊槍手

在狹窄的走廊裏將所有槍手擊倒，不過會有不少無辜的市民擋着他們。

過山車

那些顏色槍靶會通過不同的過山車車軌，玩者需要射擊代表自己的顏色槍靶。

阻止

在指定時間內，將工程車擊毀。





聽聲認動物

每次都會聽到不同的動物聲音，而玩者需要找出那叫聲的動物，然後將其射擊。

車子掉下

玩者需要利用不斷的射擊而將車子擊毀。

轉轉驚魂

將容器內所有槍靶擊毀，但槍靶會在容量內不斷旋轉。

煙花

在畫面中，將會不斷出現上升中的煙花彈，當它還未變成前將其射下來。

開酒瓶

利用僅有的一發子彈將酒瓶口的木塞子射掉。

截擊

將所有想捉博士的UFO擊毀。



ASTRA SUPER STARS

史上最華麗之2D空中格鬥登場！

TEXT：★之戰士　© SUN SOFT

FIG	發行商：SUN SOFT	發售日：8月6日
2P	價格：5800日圓	對應4M RAM卡

SEGA SATURN

為甚麼要戰鬥？！

故事



話說從前有一個神創造了一個名為ASTRA WORLD的美麗世界，裏面的人民全部都擁有飛行的能力，自由自在地生活。之後神再創造了月球，一邊住在那裏，一邊觀察着人民生活的變化。某日，神又再創造了一個名為「LUCK STAR」的寶物，相傳只要得到它便可以擁有無論的幸運和快樂。於是ASTRA WORLD內八個國家的人民，各自選出一名稱之為「星」的精英來參加神所舉行的比賽，務求得到「LUCK STAR」。

玩法

玩者可於八個能力不同的角色中選出一個去作戰，而戰鬥會以三局兩勝進行(局數玩者可於OPTION中調教)，只要在限定時間內將對手擊倒(體力減至零)便可勝出一局。



作戰態度



■選擇不同的語氣會有不同的難易度

在STORY MODE中，戰鬥前玩者會和對手談話的，共有三個語氣的選擇，如果這時說出一些謙卑的說話，電腦的能力和難易度便會減低；如果以平常的語氣說話，難易度就會不變；如果說出一些挑釁性的說話，便會變成超難模式。

如何去戰鬥？

戰場

玩者可以控制着自己的角色在戰場中上下左右的自由移動。戰場分為上、中、下三條戰線，但玩者和電腦只能停留在中間的戰線，按↑或↓都只能令玩者角色暫時停留，就像跳躍一樣。

戰鬥畫面

1. 角色的體力
2. 餘下時間
3. 雙方角色的STAR GAGUE
4. 雙方角色的STAR RANK



STAR GAGUE

使用超必殺技或變成SUPER MODE時會消耗一個STAR GAGUE，而增加的方法是「用通常技去擊中對手」、「使用了通常技但沒有擊中對手(即是空振)」或「通常技被對手擋格」。星型內的數字代表STAR GAGUE數，最多可以儲有三個。

STAR RANK

在時間完結，而兩方體力一樣時，便會計算STAR RANK的高低來定勝負。STAR RANK由E至S低至高排列。如果玩者不斷逃避、重覆使用同一種攻擊等等，便會令STAR RANK下降；相反如果玩者主動進攻，便可以令STAR RANK提高。

基本操作

↑↓←→	8個方向移動
防禦	對手攻擊時，拉方向鍵←(面向右時)
A、B、C	分別是近距離的弱、中、強攻擊
X、Y、Z	分別是遠距離的弱、中、強攻擊
閃到對手背後	在接近對手時→+C(面向右時)或在接近對手時←+C(面向左時)，在擋格時也可以使用
受身	被吹飛中按←(被吹飛向左時)或被吹飛中按→(被吹飛向右時)
撞牆攻擊	受身時同時按任何一個攻擊掣

吹飛／PINBALL

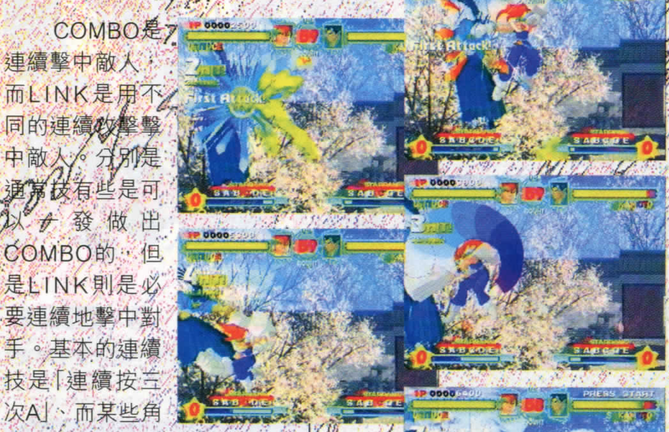
當角色在近距離被強的遠距離攻擊打中時便會被吹飛，被擊中的角色可以在碰撞牆壁之前「受身」或者使用「撞牆攻擊」，某些角色的超必殺技也有吹飛的能力。而PINBALL是在某一方暈倒而被強攻擊打中，便會像彈珠般吹飛，在畫面中彈來彈去，這時亦可以作出追打。



■在吹飛中被攻擊或過了一定時間後便會停下來

COMBO和LINK

COMBO是了連續擊中敵人，而LINK是用不同的連續攻擊擊中敵人。分別是通常技有些是可以了發做出COMBO的，但是LINK則是必要連續地擊中對手。基本的連續技是「連續按三次A」，而某些角色可以用「弱近距離攻擊→中強近距離攻擊→強近距離攻擊」當作連續攻擊，做出更多次數的COMBO和LINK，便會得到更高的分數。



SUPER MODE

只要同時按A+Y便可以使用，但會消耗一個STAR GAGUE，而且不能使用超必殺技和不能防禦。進入SUPER MODE後會有以下特殊效果：
攻擊力、防禦力上升
技的速度上升
通常技可以自由做出連續(LINK)
發動的瞬間會有無敵時間，並可抵消飛行道具。



■進入SUPER MODE之後，可以任意使出通常技

GUARD BREAK

如果角色不斷擋格（不論通常技或超必殺技），到了一定時間便會進入不能防禦的況態，並且會出現一段短的硬直時間，不能活動。

■如果使用基本連續技（按三次AAA）最後必定會出現GUARD BREAK的。

DAM REVERSAL（反擊）

在被擊中時連按攻擊掣，便可以反擊，但是不能使用超必殺技作反擊，而反擊的攻擊力只有原來的一半之一。

超必殺技

每個角色都有兩種的超必殺技，只要同時按兩個中攻擊掣或強攻擊掣便可使用，但要有STAR GAGUE才可。每種超必殺技都有不同的屬性，有些是可以令對手吹飛，有些是令對手出現GURAD BREAK，有些更會令對手出現PINBALL的狀態。



■發動時會出現角色的樣子，另一方則會出現WARNING字樣



■SAKAMOTO的必殺技

登場角色



LETTUCE

中之國的第一英雄，外冷內熱的冒險家
超必殺技之一　HEART BEAT CRASH「橫向吹飛」(C+Z)
超必殺技之二　PLATINUM SPARK(B+Y)



MARON

空中神殿的天使中的偶像，達成他人戀愛心願的可愛女孩
超必殺技之一　ANGEL TWIN STAR「縱向吹飛」(C+Z)
超必殺技之二　LOVE LOVE ARROW「令對手暈倒」(B+Y)



SAKAMOTO

東之國的英雄、流有鬼之血、充滿正義感的警官
超必殺技之一　閻魔業劫斬(C+Z)
超必殺技之二　鬼斬烈呀「橫向吹飛」(B+Y)



STELLA

在森之國的居民中魅力第一，年齡超過1000歲，傳說中的魔女
超必殺技之一　PANTAMARAS STREAM(C+Z)
超必殺技之二　GRULACE TERRIA(B+Y)



COCO

西之國的王子，對人溫柔，是人民的偶像
超必殺技之一　ONION STRIKE「PINBALL」(C+Z)
超必殺技之二　LORAN PERICOUS「上向吹飛」(B+Y)



ROGUE

北之國的象徵人物，小孩子十分喜歡的人
超必殺技之一　PRESENT FOR YOU (C+Z)
超必殺技之二　突進 FROST(B+Y)



CUPE

自幼便很活躍於戰鬥的戰士，稱為南之國的第一人
超必殺技之一　CUPE SPECIAL「橫向吹飛」(C+Z)
超必殺技之二　CUPE BEAM(B+Y)



FOOLY

活在黑之街的幹部級人物，冷酷無情的傢伙
超必殺技之一　MIDNIGHT STROMING「上向吹飛・橫向吹飛」(C+Z)
超必殺技之二　INFERNO BOIL(B+Y)

BOMBERMAN FANTASY RACE

OFFICIAL PRODUCT



RAC 2P MEM
製造商：HUDSON　發售日：發售中
售價：328港元　容量：CD-ROM　記憶：1-15 BLOCK
PlayStation

TEXT：怪傑

向冠軍邁進

經過77期和78期《遊戲誌》的介紹，讀者相信都比較清楚這遊戲的玩法，而現在所介紹的是遊戲中的技術和其他遊戲資料。

1P MODE

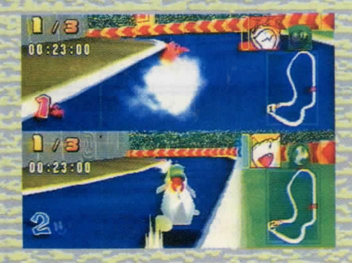
玩者可以在這模式中，不斷去挑戰不同的賽道，但之前玩者需要購買某條賽道的RACE TICKET才可以參加該賽道的比賽。比賽前，玩者可以在ITEM商店中購買一些不會賽道上拾到的ITEM。如果玩者能夠在三個圈的比賽中取得前三名，就可以獲得指定數目的金錢，而每當取得冠軍後，玩者就可以在BONUS GAME中大取金錢(每一秒＝10銅幣)，玩者可以將這些金錢用作購買ITEM、購買坐騎或購買RACE TICKET之上。

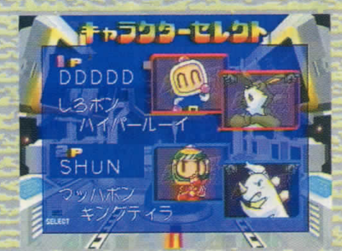




VS MODE

這個對戰模式除了可以讓玩者LOAD出自己最強SAVE DATA和朋友進行對戰外，還可以拿出SAVE DATA中的金錢來打賭一番，令到玩者在對戰時的刺激感增加，但可對戰的賽道就只有已購買了RACE TICKET的賽道。





TIME ATTACK

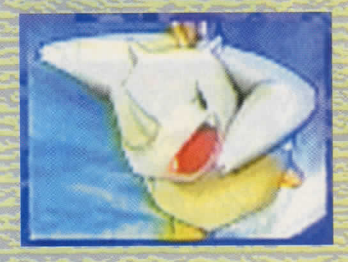
玩者可以利用這裏的練習，令到自己的技術提高和縮短每條賽道的行走記錄，但玩者只可以在已購買RACE TICKET的賽道上練習。玩者的成績資料(包括時間、人物、坐騎)會記錄在排名表上。



契約

當進行オーナースルーム時，玩者就可以在這裏進行和其他擁有不同能力的路兒或迪拿達成契約，由於牠們擁有不同的能力，所以契約金亦有不同。當玩者購買了所有路兒或迪拿後，再次進入時就會發現多了一隻黑色路拿或帝王迪拿，牠們的速度十分厲害，而兩者的契約金都需要10000GB。





銀行

在1P MODE中，玩者只要在比賽裏獲得前三名，就可以取得特定數量的獎金，而它們都會擺放在COIN BANK裏。

コインをみる（確認金幣）

玩者在這裏的十個保管箱中確認被保管的金幣。存放了金幣的箱子會亮起藍燈，而滿載金幣的箱子就會亮起紅燈。



コインのいどう（移動金幣）

玩者可以將不同SAVE的金幣數目，轉移到其他SAVE裏，就好像銀行轉帳一樣。

コインのりょうがえ（換金幣）

遊戲裏共有三種幣值(金、銀、銅)，每100個銅幣＝1個銀幣、而10個銀幣＝1個金幣。如果保險箱滿載金幣時，就會自動轉換幣值。





賽道



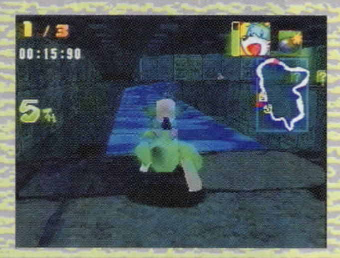
遊戲中共有七條賽道，分別是Bomber Circuit、Bomber Course



Lake、ワッカ島Beach Side、爆山ski Course、Star Express、Dynamic Mountain、Bomber Castle，每條賽道不單風景不同，隨着難度而改變的RACE TICKET價格亦會有不同。當玩者爆機後，玩者就可以購買到另一種RACE TICKET，而賽道就會是左右相反進行的。

捷徑





在某些賽道裏，都會存在着一些可以讓玩者快速完成賽道的捷徑，不過大部份都是十分隱蔽的，而且通過的難度都是刁鑽的，例如需要不斷地利用三角跳才可通過，或是需要在狹窄的小橋上行走後，再跳過對面岸等。

取勝技巧

炸彈



要取得比賽中的勝利，除了需要高速行走外，還可以利用角色手上的炸彈來阻礙對手，而按着口掣的時間愈長，就可以將炸彈擲到愈遠的地方。

爆風DASH



炸彈不單可以用來阻礙對手，玩者還可以利用炸彈的爆風，令到自己的速度在一瞬間增加起來。雖然只是將炸彈擲到角色的面前，但玩者需要掌握準確的拋擲炸彈時間，否則會傷及自己。

前傾姿勢



在比賽進行中，玩者雖然可以按×掣來行走，但這種速度是不能追到其他對手的，而按着「上」掣來跑的話，就會令坐騎的身體向前傾，使速度增加。由於這樣會令坐騎的體力不斷下昇，所以需要回到普通的跑姿來令體力回復。如果玩者能夠善用這招的話，就算是使用最初的綠色路兒或藍色迪拿也能取得頭六條賽道的冠軍。

三角跳



在每條賽道裏都會存在着不少角度很大的彎角，如果只利用減速來過彎又會增加圈速，而為了不浪費時間玩者可以使用三角跳來過急彎，只需要在過彎時跳向彎角的牆壁或指示板，就在即將產生碰撞時，再按一次跳躍按鈕令坐騎彈牆過彎，這是一種十分重要的過彎技術。如果玩者在使用這招時，踏中圖片中的黃色彈板時就會令角色的速度增加。

ITEM使用



玩者除了可以使用炸彈外，還可以使用其他的ITEM來幫助玩者取得比賽中的勝利，例如「時間停頓」可以令比賽上所有東西在一定時間內停頓下來(包括爆風)，玩者就可以利用這段時間追過對手。不過其他對手亦都懂得使用ITEM的，所以玩者要小心！小心！

蛋蛋ITEM



使用這個ITEM的時候，玩者就可以令坐騎產生出不同的行走效果。路兒使用它時會令其在一定時間內增加速度，而迪拿則會產生無敵效果。玩者最多可以存起三個，而存得愈多效果就會愈長。

ITEM方格



取得這個ITEM方格時，它就會變成大炸彈、三顆炸彈、搖控炸彈、追蹤炸彈、時間停頓、和偽ITEM這幾種道具。

ITEM

ITEM名	效果
ROCKET 炸彈	追着前面的對手爆炸。
REMOTE 炸彈	可以在遠處控制炸彈的爆炸時間。
POWER 炸彈	比普通炸彈的爆炸威力還要強大。
LINE 炸彈	同一時間投出三個炸彈。
偽 ITEM	偽裝的ITEM方格，沒有取得任何ITEM。
TIME STOP	在一定時間內，令自己以外的東西停止活動。
POWER SUITS	在一定時間內，不被炸彈弄傷。
木屐	在一定時間內，減低玩者速度。
WING	在一定時間內，有空中飄浮效果。
糞便	令坐騎立刻停下來方便。
POWER GLOVE	令投出的炸彈向前直飛
HEART	在一定時間內，體力不會減少。
MINI-HEART	回復所有消耗掉的體力。
ROLLER SHOES	在一定時間內，速度增加。
骷髏頭	在一定時間內，產生不正常效果。
相反方向：左右方向逆轉	
肚瀉：炸彈必會投到腳下。	
全力投球：將炸彈投到遠遠的。	
胡亂投擲：不斷地亂投炸彈。	
便秘：不能投出炸彈。	
不爆炸：投出的炸彈不能爆炸。	

3D格闘ツクール

©1998 ASCII Corporation.

BY：慢動作 • 非洲-JELLY

3D格鬥創作室

等了這麼久，遊戲終於推出了，之前只為大家介紹過遊戲中的人物和基本的系統，在這一次筆者將會集中為大家講解創作的步驟和要注意的事，那麼現在便開始創作自己理想的角色吧！

ETC	製造商：ASCII 容量：CD-ROM 發售日：發售中
MEM	記憶：1~15 BLOCK 售價：5800日圓

PlayStation

基本操作方法

戰鬥

按鍵	功能
方向掣	角色的移動，在倒地的一刻同時按任何一個攻擊掣便可以受身
△	打擊技的上段攻擊
□	打擊技的中段攻擊
×	打擊技的下段攻擊
○	選項的決定
R1	擋格，分上下段；同時按□便是投技
→→	前踏
←←	後退
START	慢動作和暫停遊戲
SELECT	遊戲的設定

修改

方向掣	選項的移動
△	更換視點
□	觀看角色的全身圖
×	取消
○	決定
R1	顯示身體部份回轉時的情況
R2	在設定動作時還原之前的動作
L1	和方向掣同時按下可以查看前後的動作
L2	在設定動作時重複之前的動作
START	在設定動作時可以重播所設定了的動作
SELECT	在設定投技的時候切換被投的一方

修改前須知

玩者要修改遊戲中的人物的時候，要先從遊戲中的人物中揀選出自己喜歡的角色之後，玩者便可以作出修改，但是玩者只可以修改角色的技的內容和個人資料，而玩者每修改一種資料都須要一定的記憶容量。

所須記憶分配

項目	容量
基本動作	2
打擊	6
投技	4
勝敗姿勢	1
個人資料	1
電腦邏輯	1

新規作成 ロード セーブ エディット
名前 加西利
加西利
吹水
未有
加西利無拳
非洲

修改工具及方法

管理視窗

P：姿勢

F：動作格數　如果動作的格數越多，該動作便會越流暢

W：動作格數速度　這一項是決定該格動作的速度

Z • X • R：調整角色的角度

狀態設定

狀態	說明
站立（站ち）	角色在出招時的狀態為站立。
蹲下（しゃがみ）	角色在出招時的狀態為蹲下。
仰臥（あおむけ）	角色在出招時的狀態為倒地面向天。
俯臥（うつぶせ）	角色在出招時的狀態為倒地面向地。
連續技（コンボ）	把設定中的招式跟其他的組合起來。
插入（そうにゅう）	加入新的動作
複製（コピー）	複製已有的動作

姿勢設定

指令	說明
修改（エディット）	修改或設定動作
插入（そうにゅう）	加入新的動作
刪除（カット）	剪下已有的動作
複製（コピー）	複製已有的動作
貼上（ペースト）	將複製了的動作再次放在指定的地方
掉換（はんてん）	將設定好的動作的方向相反，如設定了左手攻擊便將之轉為右手

動作的構成

遊戲中角色的動作是由打擊技、投技、勝負動作和基本動作四種動作構成，而每一種動作可作成的數量都有上限，以下將會逐一為大家介紹各種動作的詳細資料。

	動作	說明
打擊	打擊技	攻擊的動作，最多可以製作457個動作，40種不同的打擊技。
投げ	投技	在近身使用的攻擊，分為基本投技和指令投，最多可以製作295個動作，6種不同的打擊技。
勝ち負け	勝負動作	這個當然是勝利和戰敗後的姿勢，最多可以製作76個動作
基本動作	基本動作	角色的基本動作，例如前進和後退等這一些，最多可以製作166個動作

身體的各部份

部位	說明
全身（ぜんたい）	移動整個身體。
手腕（て）	移動手腕的部份。
足頸（おしくび）	移動足部的活動，但是不可以移動腳尖。
腳尖（つまさき）	移動整條腿的活動，包括腳尖。
固定（ベース）	這不是身體，只是令身體左右移動。
腰（こし）	以腰為中心，可以回轉整個身體
頭部（あたま）	移動頭部的角度。
肩膀（かた）	以肩膀為中心，可以移動整條手臂。
手肘（ひじ）	以手肘為中心，移動前臂。
手腕（て）	調整手腕的活動角度。
大腿（もも）	移動大腿至膝部的地方。
膝部（ひざ）	修改膝部以下的部份。
足（あし）	改變腳跟的動作。

創作的步驟

先選擇了要修改的角色，然後玩者可以自行設計在設定各種技的時候，最好先將遊戲內本有的技LOAD出來，然後便將那一些招式修改或刪除。筆者便以打擊技為例，玩者先選擇要修改的打擊技（玩者也可以新增），然後玩者便要在身體部份（パーツ）中選擇要修改的地方，在設定好之後，便要修正該動作的格數和速度，使動作更加流暢，這樣便算是成功地完成了一個動作。

固定 / 位置合わせ

玩者執行了「固定」這指令之後，便選擇要固定的部份，但是不可以在同一個身體部份上設定兩次，而「位置合わせ」便是看回之前的一個動作的情況，而將現在的動作的各個部份固定在之前設定了的地方。







■可選擇的手腕

■首先選擇了修改的技；

■然後便進入了「POSE EDITOR（ポースエディッタ）」中，並選擇MOTION（モーション）這一項開始修改；



■進入「PART（パーツ）」這一項選擇要修改的部份；

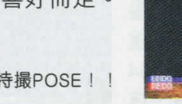


■修改好便在管理視窗中調整動作的格數和速度

基本動作 + 勝利動作

這兩種動作筆者都建議使用遊戲內提供的，而基本動作最好不要修改，至於勝利動作玩者可以隨自己的喜好而定。





■特撮POSE！！

TEST PLAY 畫面介紹



動作的設定

修改好了所有動作之後，便要設定一些動作的內容，如指令和動作的資料。



項目	說明
指令（コマンド）	於這一項中，玩者可以設定之前的技的使用指令，不過在設定之前最好先看看有沒有跟其他的指令相同。
攻擊（ヒット）•打擊技	在這一個題目內個，玩者主要是設定技的內容和詳細的資料。
格數（フレーム）	玩者要在這　選定在那一格才發生攻擊的判定。
持續	攻擊判定維持的時間。
硬直	攻擊後的硬直時間。
損害（ダメージ）	技的攻擊力，最大為100。
判定（大きさ）	攻擊的判定，即是可以接觸到對手並給予損害的範圍。
身體各部份（パーツ）	在身體各部份選出發生判定的位置。
位置X•Y•Z	調整發生判定的位置。
入力時間（ディレイ）	在使用連續技的時候，玩者便要決定下一個攻擊的輸入時間。
追蹤	導向攻擊對手的位置。
（やられ）/背後/COUNTER（カウンター）	對手被擊中了之後的反應。
擋格（ガード）/背後 COUNTER	可以設定技被擋格了之後，對手的情況。
SEヒット/SEカウンター SE フレーム 1/SE1/ SE フレーム 2/ SE1	設定打擊技發生的時候的聲音。

作成後的試驗•テストプレイ

當玩者辛苦地準備好一切之後，便到了最後一個階段—試玩。在試玩的時候，可以知道自己的設定仍有什麼問題或不完善的地方，便可以立即作出修改，如果玩者認為自己的角色已經十分完美的話，在這　筆者恭喜你，希望你的角色能夠天下無敵吧！



新GAME TEXT BY: 小健健

POCKET MONSTERS' STADIUM

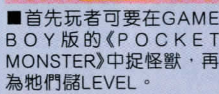




在N64上的怪獸大決戰！！

於3年前發售的GAME BOY遊戲《POCKET MONSTER》成積甚為理想，在日本遊戲雜誌《FAMILY通》的遊戲銷售榜中，高據榜首好一陣子。而且，它更是任天堂近期極力推廣的遊戲。現在，這遊戲終於登陸N64啦！！而且這遊戲更可以兼容GAME BOY版的《POCKET MONSTER》。唔，說得貼切點，是這遊戲可讓玩者於GAME BOY中養育的POCKET MONSTER，以N64為平台來對戰！！噢，這樣的話，論質素當然比用雙打線高出千萬倍啦。好，閒話少說，帶備你的MONSTER BALL，一起進來對戰吧！！

玩《POCKET MONSTERS' STADIUM》之步驟！！

■首先玩者可要在GAME BOY版的《POCKET MONSTER》中捉怪獸，再為牠們谷LEVEL。



■把這盒GAME BOY帶插進那個64 GB PACK中，讓N64可讀進你的怪獸DATA。



■之後就可利用GAME BOY的怪獸DATA、以N64作對戰平台！！

龐大功能一一剖析！！

一條水準極高的雙打線？！

在《POCKET MONSTERS' STADIUM》還未面前之前，若果想跟其他玩者的POCKET MON對戰的話，就可用GAME BOY的雙打線把兩部連在一起，繼而進行對戰。不過，來到《POCKET MONSTERS' STADIUM》，玩者就可利用隨GAME附送的N64周邊硬件——64GB PACK，把GAME BOY版《POCKET MONSTERS》之DATA傳送到N64中。如是者，玩者就可用GAME BOY的DATA，在N64中對戰。另外，對戰時不再是「2D黑白點點畫上加爆花」，所有怪獸都是用3D多邊形來表達，而且動作也甚為仔細的啊！！







讀者可會問，若果未玩過GAME BOY版，又可不可享受以N64作怪獸對戰平台的樂趣？答案是可以的！！因為在遊戲內有好一些「罐頭怪獸DATA」，可供各位選用。除此之外，若玩者覺得自己的怪獸還未夠強，也可以選用這些DATA啊。

圖鑑系統超強化！！

在GAME BOY版的說明書中，得知這遊戲的其中一個目的，就是要玩者完成遊戲內的「怪獸圖鑑」。可見「怪獸圖鑑」是十分重要的。唔，玩者在GAME BOY中的圖鑑，亦可用N64表現出來。而且，這圖鑑系統亦被大幅強化。最明顯的，就是所有怪獸都由「2D黑白點點畫」，都變成「3D彩色多邊形」！！而且還可以讓你360度任看喲。





N64變成了POCKET MON銀行及交流中心？？

在GAME BOY版中，於那些「POCKETMON CENTER」(ポケモンセンター)中是有道具及怪獸寄存服務的。唔？若玩者的怪獸及道具太多，連GAME BOY的容量不夠，那可怎辦呀？噢，那就可以將它們寄存於N64中。

容量方面，GAME BOY版就有8個BOXS，(一個BOX可存30隻怪獸)，而N64方面就有4個。當然，除了寄存外，玩者也可用N64來跟其他玩者作怪獸交換。噢，這麼一來可真連雙打線都能省回囉。



在N64中能玩GAME BOY版《POCKET MONSTER》？？

WELL，到現時為止，雖還未出N64版的SUPER GAME BOY。不過，玩者卻可利用那64GB PACK，在N64上玩《POCKET MONSTER》及《B-DA MAN》兩隻GAME BOY遊戲。那麼，若果玩者覺得自己的怪獸不夠強，就可要直接的在N64中跑回GAME BOY遊戲中冒險之，多方便啊。



玩者要注意的事項！！

唔，其實這隻遊戲所使用的DATA互換及處理系統可說是既新又複雜。以下是玩者一些需要注意的地方。大家要好好記住啊。



不是所有怪獸也可參與戰鬥！

其實在GAME BOY版出場的百多隻怪獸中，不是每一隻皆能在N64中參與戰鬥的。能在N64中參戰的是其中40隻。以下是那40隻怪獸的名字。唔，若果是這樣，也許在GAME BOY版冒險時可要好好的栽培牠們了。

スピアー	スリーパー	サンダース	サンダー
ピカチュウ	ナッシー	ブテラ	カイリュー
ニドキング	ガルーラ	カビゴン	オコリザル
ストライク	ケンタロス	フーディン	パルシェン
ラプラス	ゴローニャ	イワーク	シャワーズ
オニドリル	マルマイン	ブースター	ニドクイン
ラッキー	リザードン	ダグトリオ	スターミー
フリーザー	ウインディ	ルージュラ	ファイヤー
カイリキー	カイロス	つシギバナ	レアコイル
ギャラドス	カメックス	ゲンガー	メタモン

在N64中戰鬥，怪獸會成長嗎？

答案是不會的。這裡只是一個對戰平台，就算打勝又好，輸掉了也好，都不會獲發經驗值及金錢的。若果想怪獸成長，唯一方法就是跑回GAME BOY版中冒險。

64 GB PACK得一個時，可雙打嗎？

唔，這是可以的啊。方法是這樣的。首先在未開機前，先把2P的《POCKET MONSTER》GAME BOY帶插在64 GB PACK中。之後開機，再利用「とうろく」(即是「登錄」)指令，把2P那手持的怪獸DATA抄進N64中。



之後把N64關掉，再把1P的《POCKET MONSTER》GAME BOY帶插在64GB PACK中，再開機。此時進入「フリーバトル」(FREE BATTLE)進行對戰，1P當然就可用現在於64 GB PACK上的資料啦，而2P就可用剛才抄進來的怪獸DATA進行戰鬥。

SAVE POINT的重要

在GAME BOY版《POCKET MONSTER》，只要不是在戰鬥及談話，何時何地也能SAVE的。不過，若果要N64讀到你的DATA，GAME BOY中的SAVE POINT就一定要於那些「POCKETMON CENTER」中。即是説，若果當時玩者的SAVE POINT不是於「POCKETMON CENTER」中的話，只要跑到就近的「POCKETMON CENTER」中再SAVE就可以了。



戰鬥系統解說：

其實《POCKET MONSTERS' STADIUM》的戰鬥系統，是建基於GAME BOY版的，故此若果玩過GAME BOY版的應該不難上手。不過，在《POCKET MONSTERS' STADIUM》中是不能使用道具(どうぐ)的，故此在戰術運用上可要作出點點變化。

第一！選擇怪獸！！



首先，玩者要在6隻怪獸中選出3隻或6隻出戰。(這個視乎玩者參與的遊戲模式，若是參加「フリーバトル」FREE BATTLE MODE中的FREE BATTLE MODE，就是6選6，而其他的模式都是3選1)而且在選擇的同時，也可決定到牠們的出場次序。

第二！！進入戰鬥！！



當選擇了要出戰的怪獸後，就會進入戰鬥圖面。而第一隻跑出來應戰的，當然就是你放在第一位那隻怪獸了。(廢話)

此時，玩者可按A鍵的進行攻擊、或者按B鍵的換人(WELL，應該是換怪獸)甚至按START鍵的棄權。



若果是按A鍵的進行攻擊，玩者就可按實R鍵再加C鍵來選招。而每一隻怪獸最多有4招，而且每一招都是計攻擊次數的。(即是PP值)

若果是按B鍵換怪獸的話，玩者就可在你派出來應戰的怪獸中，選一隻入替之。

第三！！不良狀態怎解救？



有好一些招式皆可令對手有不良狀態，如麻痺、中毒、睡眠等。但這裡又不可以使用道具，若果變成了不良狀態那可怎辦？WELL，基本上可以説是無得救的。(？！)只可讓不良狀態自己消去。而消除不良的時間，就會因每隻怪獸的能力而有所分別。



不過凡事也有例外的。若果你的怪獸是懂用「ねむい」睡眠技(一種可令自己睡著來回復體力之技倆)的話，當中了「睡眠」這不良狀態時，就可用回自己的睡眠技來使自己蘇醒。(負負得正？)

第四！！勝利條件！！



當己方出戰的怪獸之HP跌到0時，玩者就要其他怪獸頂替之。若果再沒有可頂替的怪獸，那麼這場比賽你就是輸家。反之你若把對手之怪獸全滅，你就是勝利者了。

特殊賽例：

其實在這隻《POCKET MONSTERS' STADIUM》的戰鬥系統中，是有一些較特別的賽例的，詳列如下：

LEVEL限制：

在トーナメント(VICTORY)裡的「L50~55」模式中，參賽的怪獸LEVEL一定要在50至55之間。而參戰的3隻，牠們LEVEL之和不能高過155。

睡眠、冰封的限制：

無論在任何模式，在同一時間，一隊中只能有一隻怪獸被催眠或冰封。即是説，若果隊中已有一隻怪獸被催眠或冰封了，其他隊員是沒可能再被催眠或冰封的。

自爆的限制：

無論在任何模式，若玩者只餘下一隻怪獸，那麼牠就不能使用自爆技。



秘密結社Q

SLG　MEM

發行商：RIGHT STUFF　發售日：7月30日
售價：5800日圓

PlayStation

秘密結社社員大招募！

TEXT：秘密結社惡黨幹部B

（以下言論純屬虛構，如有雷同，實屬不幸）

前言

各位有沒有看過俗稱「超人片」的特攝電視片集呢？裏面的正義一方每次都是威風凜凜的出場，在群眾歡呼聲中離開，還有他們的商品永遠是最好銷量的呢？反觀邪惡的一方就節節敗退，而且受人唾罵，各位惡黨的支持者，現在就是扭轉時局的機會了，加入秘密結社吧！

總統的話

這次各位的使命，就是成為我們「秘密結社Q」的幹部之一，在2048年的新東京市進行破壞活動，本社十分歡迎來自五湖四海的弟兄姊妹，所有不喜歡正義的人也是我們的朋友……（下刪五萬字）來！一起將自稱正義一方的偽善者擊 倒吧！現在是時候站起來了！令那些活在安穩的懶惰的人覺醒吧！為了結社的繁榮，為了創造理想的國度，粉身碎身也在所不辭！

九條社規

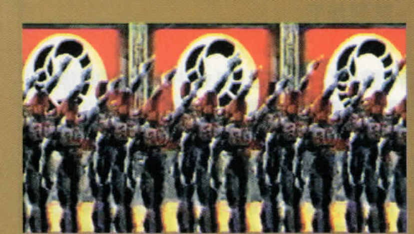
1) 必需嚴格尊守
2) 要心狠手辣
3) 要有以一敵百的心
4) 不能認輸
5) 不能逃走或逃亡
6) 要尊敬幹部
7) 要注重質素
8) 只能吃三百日圓或以下的糖
9) 要討厭正義英雄
10) 只能在媽媽面前哭





■佔領新東京是總統的心願，也是我們的任務

結社的活動



■秘密結社萬歲！

為了重建新社會，就必要遵從總統的命令去做，除了要擄劫幼稚園小巴之外，將垃圾桶推倒之外，有資金的話，我們還會到電視台破壞，發放洗腦電波令人們加入我們的秘密結社，順道到電視台找明星簽名及參觀。不過，若發現有害群之馬，影響結社大業者，將會受到「倒吊燒腳毛」、「無限踢沙」或更嚴重的處分。好了，現在在就簡單的介紹一下活動的程序：

行動簡介→齊唱結社之歌→總統發言→了解作戰情報→開始作戰→報告結果→下回行動預告

現在就講解一下實際作戰的情況。作戰開始時，各位會負責直接指示雷治（ライジ）及其部下的調配，（利用本社引以為榮，最新穎的「結社286電腦1MHz」來進行就最好不過），之後秘書影玫瑰（シャトーローズ）便會透過人造衛星講解作戰的環境、敵人的分佈、目標的所在地等等資料，確定之後便可以開始行動。要留意，一直在干擾我們結社行動的特甲組也會在這時出發的，記得將它們一舉殲滅。每次行動也分為「我方回合（味方ターン）」和「特甲組回合（敵ターン）」，兩者是交替出現的，但別妄想在特甲組行動時我方可以同時活動……還有那個可惡的傢伙，甚麼機動刑事總愛在特甲組出現困難時出現的，要多加留意。



■影玫瑰正在解說中



■擄劫幼稚園校巴！

因為有「結社286」的幫助，人員調配方面，只要將游標移動到人員上面便可以。至於效果方面，各位可以參照下面的表：

人員	狀況	按鈕	效果
我方人員	未行動	○	下命令
我方人員	行動完畢	○	詳細情報，再按就看到移動範圍
我方人員	未行動	×	簡單情報
我方人員	行動完畢	×	簡單情報
敵人員	—	○	詳細情報，再按就看到移動範圍
敵人員	—	×	簡單情報
無	—	○	全體命令
無	—	×	地形情報

為了讓各位了解我們精英社員的能力，現在就教各位有關查看能力的方法及各項的解釋。

步驟

1) 將游標移到我方人員或敵方人員上
2) 按○
3) 選「能力」一項

能力解說

級數(レベル)儲夠一定數的EXP後便會提升。升級時各項的能力都會增加少許的。

經驗值EXP	擊倒敵方之後便可得到
體力HP	如果戰鬥員或怪人的HP到零時便會死亡，但是幹部雷治的HP便成零時，就會即時GAME OVER了
勇氣GP	使用武器攻擊時會消耗，如果回合之中甚麼也不做，便會回復少許
攻擊力ATK	會影響角色攻擊的結果
防禦力DEF	會影響角色防禦的結果
敏捷力SPD	會影響角色的命中率和回避率
移動力MOV	每回合中角色可以移動的距離，分通常(自己移動)及輸送(使用交通工具)兩種。

作戰指令解說

移動	命令角色移動
攻擊	可以使用角色所持有的武器去攻擊，但要有足夠的GP，而且受到範圍限制
乘車	當我方移動到結社貨車(結社トラック)時，便可以乘坐，之後可選「降車」來進行其他行動
作戰	當接近目標時，便可以選這個來進行結社所給予的任務
道具	用回復HP或GP的道具，綠色是回復HP，藍色是回復GP，紅色是回復二者
能力	可以看到角色的各項能力、樣子及弱點
撤退	只有幹部雷治才可以用的指令
待機	甚麼也不做，可以回復少許HP和GP

廣告1——秘密結社玩具餅，附送戰鬥員公仔



人強馬壯

秘密結社Q所以比其他的惡黨強大，因為我們擁有一班強大的支柱，現在就為各位介紹一下吧！



雷治(ライジ)
我們結社的幹部之一，為本社賣力，死不足惜……不不，是死而無怨

■雷治這個傢伙竟然害怕納豆和青蛙？！



M・ガラス
總統的左右手，為人高傲，經常和雷治作對



影玫瑰(シャトーローズ)
雷治的秘書，可愛而且美艷，為人冷靜，是雷治的得力助手



鍋島博士
本社的另一重要人物，專門造出一些強力的怪人對付正義之士



怪人一號 蜘蛛人
能力：擁有能夠一瞬間將下班回家的白領弄昏的毒氣



怪人二號 蟑螂老虎
只是將蟑螂和老虎結合而成的怪人而已，除了樣子難看之外，沒甚麼特別的



戰鬥員
所謂「人多好做事」，這樣普通的戰鬥員實在多得很，不能一一盡錄

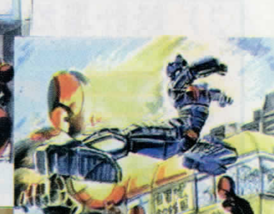
通緝

機動刑事ライオット

這個傢伙專門破壞我們結社的大業，如各位能將之生擒，將獲贈一隻生的「老人雞」，如將之幹掉，便將他「善後」，多謝合作。





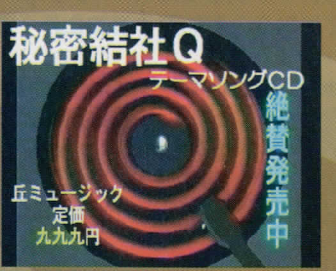


■認清楚這個傢伙的樣子吧！

作戰時的注意事項

1) 每次都會有一個固定的目標的，如果各位忙記了，大可以將遊標移到沒有角色的地方，然後按○選擇「作戰目的」便可。
2) 我們結社的戰鬥員和幹部都可有自己的勢力範圍，就是自己角色身傍的四個方格，名為ZOC(受到自己控制的範圍)，敵方若在移動時經過這些方格，便會強制的停下來，要好好利用
3) 結社的戰鬥員雖然能力有限，但是用來作人牆的效果倒不錯的
4) 我們鍋島博士造出來的怪人可以說是最強的，所以最有利是用來對付機動刑事和特甲組員，尤其特甲組員，可以「一刀一件」。
5) 作戰時盡量躲在建築物內，那麼敵人的命中率便會大大減低，而我方的防禦力就會提高，同時可以順手牽羊、豬、牛、貓、狗……
6) 將角色移動到醫院上，是可以回復HP和GP的，不過不論敵我也會回復……
7) 總統大人會按情況的優劣來決定是否使用「魔Q空間」作輔助的，在那裏我們的怪人和戰鬥員能力會提升4倍，還可以到「魔Q礦石」上回復HP和GP，同樣地不論敵我也會回復……

■這裏就是「魔Q空間」了



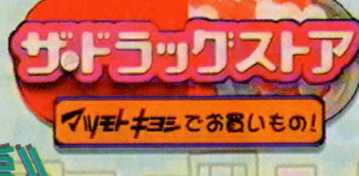
廣告2—秘密結社主題曲CD，定價999日圓

如想加入本社，請留意精神病院病人名單，有沒有你的名字。

新GAME

THE DRUG STORE

《第？次自製店舖大戰》——《藥房編》

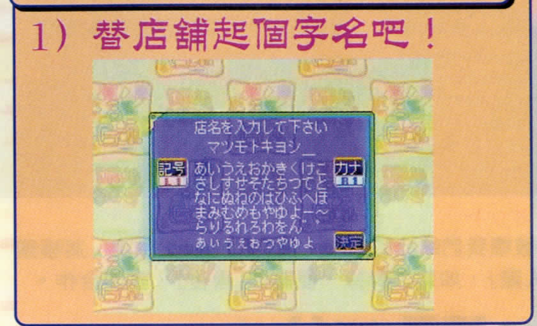


TEXT：古拉拉_B

SLG　MEM　PlayStation
發行商：HUMAN　發售日：8月6日
價格：5800日圓

建立自己店舖的方法！

1）替店舖起個字名吧！



2）設計屬於自己的店徽吧！



遊戲目的

在遊戲中玩者扮演一名連鎖藥房的經營者，除了要建立自己的連鎖的名聲之外，還要應付其他同業的挑戰。在開始遊戲之前，玩者可以在五個不同難度的版圖中自由選擇一個去玩，而每一個版圖也有不同的目標要玩者去完成的。

版圖	完成條件	難易度
1	建立五間店舖	★
2	10年之內得到5億日圓資金	★★
3	建立十間店舖	★★★
4	15年內建立十間店舖	★★★★
5	20年內得到20億日圓資金	★★★★★

3）選一個合適的地方開張！

選擇建店的地方時，首先要留意地價，不妨選一些貴點的地方，因為客量較穩定，例如接近車站、百貨公司的地方，人的流量高，顧客也較多。如果想增加客人數量，除了賣廣告之外，還可以利用「吸引（誘致）」，效果比較廣告持久而且有利。



■最好當然是選擇近熱鬧的地區

廣告和誘致的分別

廣告是以月計算的，共有四種不同的價錢，效果當然是愈貴愈好啦！不過如果玩者不親自停止廣告宣傳的話，會一直令資金消耗……

誘致是將一些公共設施吸引到指定的地方，例如停車場、消防署、警署等等，除了可以令人客的數目增加之外，還會間接地令到警備值上升的。



■連飛船廣告也有呢！



■誘致共有六個選擇

4）決定店舖的大小和佈置店內的物品！

最先是決定店舖的裝修，這只是純綷個人喜好，對店的業務沒有影響，之後就是決定店的層數，然後就可以佈置店內的設施了。基本上要有一個收銀機（レジ）、一個職員休息室和一個棚（如果要賺錢，當然不只一個棚啦！），之後便可以開張大吉了。

店的層數

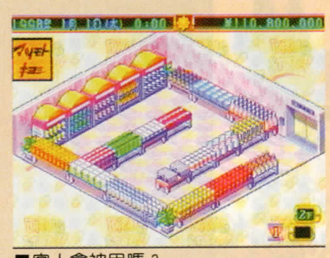
選擇店的大小時，最好由一層式的店開始去做，因為這種款式比較易於管理，當熟習了遊戲之後，便可選擇更大的店子。到了二層或三層時，便要留意職員的配搭，最好是在誘致了警署之後才開始建立多層式的店子，那麼警備員便可以減少至一個。



■最多可以有三層式的店子，但是收銀機只能有一個……

店的間格

玩者可以自行佈置店舖的物品和設施之外，各位還可以利用電腦中預設的格式，初玩者建議使用電腦預設的格式，因為收入比較穩定。到了後來用「調查」得知客人想買些甚麼之後，才慢慢去改變店舖內的物品配搭。



■客人會被困嗎？



棚的佈置

儘可能都用中級尺碼的棚，因為這個可以減少職員補充的次數，而且可以同時出售多種的貨品。另外，就是同一種的貨品不要有兩種，因為只會浪費棚的。

設施需知

棚、冷凍櫃、擺賣架等等都有不同的尺碼和價錢，但是同樣都有維持的費用，以是每日為單位計算的。雖然說較平的設施可以令成本減低，但是能力也會減低的。例如職員休息室，筆者建議選擇較貴那款，因為可以令員工更快地回復體力，可以提高工作效率。



■要留意棚的容量和「注目度」

選擇物品

看來有很多選擇，其實很多都是同類而不同牌子及價格高低有分別而已。一般的棚都可以容納大部份的貨品（除了冷凍櫃外），配搭時最好將一些較貴的貨品，放在注目度較高的棚，最後就是佈置近入口的地方便可以。在當決定了貨品的種類之後，要將棚移走才可以再改變，所以要小心決定。



■看來很多種類，其實全部都是牙膏……

存貨／價格

除了要決定商品種類之外，另一項要決定的就是存貨的數量。滯銷的貨品當然是不能有太多存貨吧！不過，玩者可以將價格調低來促銷的。



5）請人！

每間店最多只能有六個職員，建議其中最少兩名是兼職（アルバイト），因為兼職的工作量較大，交替工作可以減少過勞的情況，而且只有兼職才有創作新商品的能力。

初期顧用職員時可以選擇一些能力較高的，即使是較貴也不用怕，因為這時的資金是比較充裕的。顧用能力高的職員，店舖的名氣就不會因為服務不好而受到影響。到了開張分店時，再請一些較平的職員，放到本店當作訓練，而將資深的店員移到分店繼續工作。

最初建店時，玩者可以選擇一名店長加兩名店員去工作，在開了多層式的店子後，才加入藥師和警備員便可，這樣資金便可以省回很多。留意一點，職員的薪金雖然是日薪計算，但是會到月尾才結算的。



■調整薪金時間

職員的能力

每個職員都有四項的基本能力（警備員只有兩個：警備能力和體力），現在就為各位解說一下：



能力	說明
體力	做事時會消耗，可以在休息室中回復
レジ	使用收銀機的能力
接客	應付客人的能力
気配り	補充貨品及清潔的能力
教育	店長教導職員的能力
警備	防犯罪案發生的能力，只限警備員所有
IDEA（アイデア）	創作新商品的能力，只限某些兼職所有
処方	藥師對病人的接待能力



■看來這個是店長的最佳人選了

6）正式開張！

決定營業的時間

遊戲共有三個營業時間可以選擇，分別是「由早上10時至下午8時」、「下午12時至凌晨1時」和「24小時營業」。如果在寫字樓較多的區域，最好就是選第一個時間，因為8時之後的時間人數會減，不如用這段時間來補充貨品和清潔店舖。如果在住宅區，在評價高時便可以考慮選擇第三個，令收入增加。

天氣影響

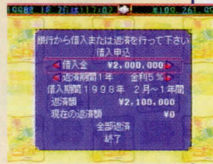
天氣變化除了會影響客人的數目之外，還會令到店子的清潔度受到影響。在下雨和下雪的日子店子可能會較不清潔。



■下雪了！

出現赤字

世事豈能盡如人意，如果生意不境，就自然要想辦法。當個別店子出現收支不平衡時，可以考慮將它變賣，然後再選地方經營，但是如果資金出現赤字時，便要盡快找銀行借錢來解決了。



■要借多少呢？

開張後注意點

注意1——「棚」

布置「棚」時，有某幾款是只限在牆邊設立的。另外，不是每個棚都可以放置所有種類的藥物的。

注意2——「休息室」

這個是必需的，因為你的職員是人類而不是機械人啊！放置的地方最好接近收銀機，那麼最辛苦，最多工作量的收銀員便可以「早去早回」的休息了。

注意3——「通道」

店舖的初期，建議布置成「回」字一樣，將棚放在店舖的外圍，中間放着注目度較高的棚和貴價貨品，留有一條正方形的通道，那麼客人和護衛員都可以到達整間店的各個地方了。

注意4——「開發商品」

要和其他同業競爭，除了利用廣告、誘致之外，還可以利用開發商品的，造出獨一無二的商品來打擊對手，總會比減低貨品價格化算。

注意5——「留意購物模式」

這個可以從調查（アンケート）中看到所售出的貨品及數量而得知，之後便可以「對症下藥」改變貨物的種類。

 文：積奇

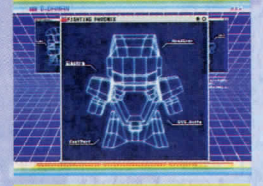
SUPER B-DA MAN BATTLE PHEONIX 64

B-DA MAN的比賽 正式開始！！

ACT MEM
製造商：HUDSON 發售日：7月24日
售價：6800日圓
PlayStation

遊戲內的3大模式

之前77期，積奇曾介紹了這遊戲內的其中一個模式B-DA MODE和內裡各個遊戲的基本玩法，現在遊戲推出了，積奇會把遊戲內的其餘兩個模式，和各個遊戲的過關秘訣説給大家知，希望對各位有幫助吧！





BATTLE MOD.E（バトルモード）



這是一個對戰專用的模式，除了可以4人同時遊玩外，於單打時也會有另外3名電腦與你比鬥，十分刺激。遊戲的進行方法是利用B-DA MAN心口的「珠」射向對方，只要把其餘3名對手擊出版邊便可勝出。這個模式內共有4個固定的Stage和一個問號Stage供大家選擇，用來對戰最好不過。遊戲進行時除了單用心口的「珠」攻擊外，於版圖內取得的道具亦可以是致勝的關鍵。





■這個問號Stage會是什麼場地呢？

普通 Stage



最簡單的一個Stage，除了圍於畫面外圍的柱會被破壞外並沒有其他特色。

■4周的柱可以破壞。

發電 Stage



於場地中間的柱體會發出電力，不小心行近的話便會被電至不能移動，十分危險。



■場中間的柱體會把人電「暈」。

爆炸 Stage



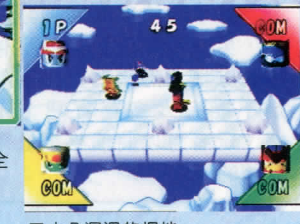
畫面上玩者站立的方格隨時會發生爆炸便是這版的最大特色。紅色的方格會把玩者吹飛向一個Random方向、綠色的便是垂直、踏中黃色，玩者4周便會出現紅色方格、而藍色的便甚麼也不會發生。



■不停的爆炸是這版的特色。

結冰 Stage

與其他Stage不同的地方便地上全是冰，除了十分滑之外，並無特別。



■十分濕滑的場地。

B-DA珠 ITEM MODE（ビーダマアイテムモード）



於各個模式中取得的B-DA珠可於這個Item Mode內看得到。除了每種B-DA珠一覽之外，就是各種珠的使用與否和它們的效果亦可於這裡一目了然。



■看見這個畫面便知道已取得新的B-DA珠了。

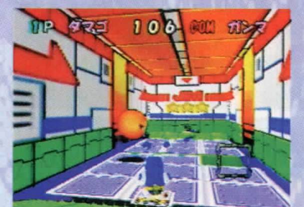


■B-DA珠的説明。

競技項目大解明！

AIR BALL BATTLE

玩的時候盡量不要給球掉在己方的地上，把球保持於中間的位置會較有利。只要持之以恆，電腦便會增加犯錯的機會，自己的勝算便會提高。



■把球保持於中間位置。

BILLIARDS BATTLE

由於紅色的球是佔3分之多，因此以紅色球為目標便是應該的。此外，由於這是一人一球制的，亦即是當電腦射完一球後便會輪到你。當你射球時電腦便會變成其中一粒波，只要你把它射入袋的話，檯上所有球便會全部變成紅色，不用說也知應該點做吧！



■電腦也會變成其中一棵「球」。

POWER CRUSH

看誰可以把目標破壞得多便可勝出，亦因為這樣的關係，攻擊目標的弱點便是你要做的事了，只要瞄得準，一擊便可把目標破壞，乾淨俐落。



■每樣物件也有弱點。

射恐龍 BATTLE

經研究後，發現除了不停攻擊對方的恐龍外，不停攻擊自己一方的恐龍亦是致勝的關鍵。只要你眼界好，把球射進己方恐龍的口內，便可減慢它對你的攻擊（身體亦可以）。此外，一些於空中飛舞的翼龍亦是加分的目標，射它吧！



■射中恐龍的「口」得分亦較高。

GATE CLEAR BATTLE

完全是一個工多藝熟的模式，不玩多次來認清穿過每度門的方法是不行的。由於電腦於這個遊戲內犯錯的機會較少，還是多加努力吧！



■工多藝熟的一版。

扑鼴鼠 BATTLE

要於這個遊戲內取勝，便要純熟運用手掣上的3D Stick了。因為高分數的黃色鼴鼠（可得10分啊！）會於版圖內的任何一角出現，眼明手快便是你的任務！（打中那些Q版的粉紅色鼴鼠是會扣分的，小心！）



■黃色的鼴鼠是最高分的。

TRUCK SHOOTING

也是純考玩者反應的一版，對紅色牌敏感一些便可輕易的勝出（電腦不太強啊！）。途中可以射一些箭咀來改變行車方向，而於賽道的末段會出現大量的得分牌，勝負亦往往於這裡決定，唔，努力吧！



■看吧，輕鬆勝出。

PANDA DARTS BATTLE

射中紅色牌可以得分較高，由於這遊戲畫面的移動速度較快，熊貓們拿着的分牌亦是無定向的出現，因此同樣要依靠玩者的眼力了。而遊戲內射中一些熊貓金幣可得10分，可是若射中一些熊貓仔便會扣分了，注意！



■熊貓們拿着的分牌隨時不同。

B-DA MAN RALLY

由於電腦的能力並不高，比賽開始後盡量找一些高分的圈來射便會有着數。雖然可以到達終點會較好，但是如果同樣是不能到達終點的話，勝負的關鍵便會取決於得分較高的一方。



■一些高分的金色圈十分隱藏。

鬥魂 ROBOT BATTLE

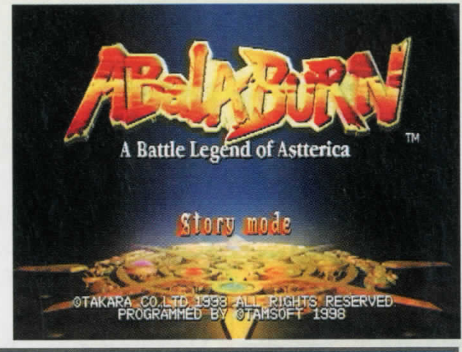
不停的向中間的「魂」字發射，增加旁邊的「氣」再選擇攻擊模式便是基本戰法。而當氣儲滿時，畫面上看到的攻擊方法便會增加，當對手的攻擊速度比你快時，不妨選擇防禦來抵擋，另一方面不停射中間的B-魂來作出「Counter」亦是上策。



■旁邊的「氣」較多的一方較有利。

ABALABURN

魔石會在那裡呢！？



Distributed by Sony Computer Entertainment Inc.
OFFICIAL PRODUCT

ACT　MEM
製造商：TAKARA　發售日：8月20日
售價：328港圓
PlayStation

前言

文：積奇

經過了積奇兩期的介紹，大家對這個TAKARA的作品應該有初步的認識了吧！集冒險與格鬥於一身，加上各個充滿個性的角色，喜歡這類在幻想空間裡冒險的朋友，這個ABALABURN一定不要錯過啊！！



■同樣是正統派的格鬥部份。



■正統派的3D冒險遊戲。



■起始的地點大致上每人也是相同的。

STORY MODE

遊戲的其中一個重點部份便是這個Story Mode。雖然8名主角也基於不同理由而出發，但遊戲的舞台也是於這個「阿斯達尼加」世界裡展開的。

遊戲玩法大研究：

必殺技的使用



■多用必殺技可減少角色的受損度。

和ARCADE模式不同，這個STORY模式的控制方法是有小許分別的。除了必殺技較Arcade Mode小之外，使出的方法亦較特別。一些如「↓→＋口」的指令，不配合「擋」鍵來使用是很難使出的。

MENU畫面的活用



於Story Mode進行時，按Start鍵便可喚出這個Menu視窗。

CONTINUE：　顧名思義，選擇這個便可繼續遊戲。

STATUS：

可觀看角色現時的狀態值，除了能源和防禦力等數值外，就是角色的裝備和取得的道具亦可於這裡看到。



■角色的設定十分細緻，道具亦一目了然。



■每人的攻擊指令亦不同，開始前應確定一下。

ATTACK：

選擇這個便可觀看角色所能使用的必殺技了，除了使用時所要輸入的指令外，也包括了對該招數的說明，十分親切。

MAP：

可看到角色現時的所在位置和地圖的大概。



■只要看地圖，便不會迷路。

HELP：

唔，當對自己現時所要做的事不了解時，大可選擇這個Help來參考。



■按鈕的設定也可於這裡調配。

OPTION：

對遊戲內的各種設定也可於這裡選擇得到，比如手掣的按鍵、字幕的有冇等，應有盡有。

RESET：

千萬不要隨便按這個選項，因為這是一個一按便會跳到最開頭的指令，不小心按下的話……。



道具的取得

遊戲進行時，除了一些隨地擺放的道具外，也有不少是在魔物們的手上。亦因為這樣的關係，不把版圖內看見的魔物全殺掉便大錯特錯了，因為除了普通的道具外，一些不使用便沒法過關的道具亦在它們的手上，所以……，大開殺戒吧！



■雖然只是一只小小的老鼠，但它們的手上竟藏有一條重要的鎖匙。

ARCADE MODE



喜歡格鬥遊戲的朋友，這個街機模式一定不要錯過了。每名人物也有他們各自的必殺技，和Story Mode完全不同，這絕對是一個正統派的格鬥模式！

地之 BIAN

大豐收	←→+ R1
大地之怒	↑↓+ R1
岩石投擲	↓→+□
大岩石投擲	方向掣一個圈+□
大鐵鎚	↓→+□（跳躍中）

木之 KLEUDE



RUSHING BEAT	↓↑+ R1
SONIC CUTTER	↓→+□
DOUBLE CUTTER	方向掣一個圈+□
FULL UP（回復技）	方向掣一個圈+○
SKY CUTTER	↓→+ R1（跳躍中）

火之 BLOOD

FIRE WAVE BOME	↓↑+ R1
FIRE BALL SHOT	↓→+□
FIRING RAPID	方向掣一個圈+□
BURN RUSH（亂舞技）	方向掣一個圈+ R1
SPINNING KICK	方向掣一個圈+△
火鳥	↓→+ R1（跳躍中）

雷之 ROSE



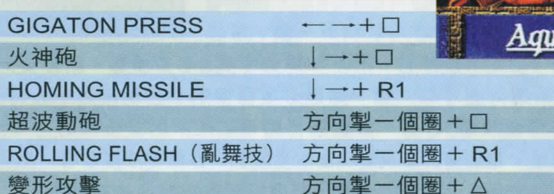
THUNDER BALL	←→+□
ALL WAY THUNDER BALL	↑↓+□
THUNDER BALL SHOT	↓→+□
THUNDER GROUND SHOT	方向掣一個圈+ R1
LIGHTING COMBO（亂舞技）	方向掣一個圈+○
AIR DISCHARGE	↓→+ R1（跳躍中）

水之 ARIEL

WATER DRIVE	←→+ R1
COLD RAY	↓↑+□
水龍	↓→+□
水球彈	↓→+ R1
WATER RUSH	方向掣一個圈+□
SCREW ATTACK	方向掣一個圈+ R1
空中水球彈	↓→+ R1（跳躍中）

金之 AQUILA





GIGATON PRESS	←→+□
火神砲	↓→+□
HOMING MISSILE	↓→+ R1
超波動砲	方向掣一個圈+□
ROLLING FLASH（亂舞技）	方向掣一個圈+ R1
變形攻擊	方向掣一個圈+△
DROP SHOOT	↓→+ R1（跳躍中）

風之 POOLY

POOLY 颶風	↓→+□
POOLY GOD	方向掣一個圈+□
回轉 BYE BYE（亂舞技）	方向掣一個圈+△
TOSS PRESS	方向掣一個圈+○
ARC SLASH	↓→+ R1（跳躍中）

時之 NATE

DIMENSION CUTTER	↑↓+□
BLACK FIRE	←→+□
BLACK HOLE BEAM	↓→+□
DYNAMITE BLACK HOLE	方向掣一個圈+□
TIME STOP	方向掣一個圈+△
DIMENSION BALL	方向掣一個圈+ R1（跳躍中）



星命球、鋼仁、戰國、天下大亂……

鋼仁戰記

SLG　MEM　發行商：TON KIN HOUSE　發售日：8月6日　價格：5800日圓　PlayStation

TEXT：古拉拉_B



故事

舞台是在一個近似古代日本的戰國時代，那裏存有一種奇異的力量，而那個世界，名為「來奈神」(クナガミ)。

來奈神長期處於一個戰亂的局世，其中一個邊境的國家「日無河」(ヒムカ)的君主雷王羅(ライオウラ)使用了一種神秘的兵器—「鋼仁」，一種用人的靈魂來推動的兵器，向「久千奈」(クチナ)一族所居住的地方襲擊，要將他們一族趕盡殺絕……

原來久千奈和鋼仁是有着一段深遠的關係的，他們正是鋼仁的創造者。

得到鋼仁的力量，雷王羅統治的日無河日漸強大，並以壓倒性的軍力將其他弱小的國家征服了。但是雷王羅的不仁統治，令到天下百姓正醞釀着另一場戰爭……

同時，在日無河邊境的一個專門監禁被放逐的犯人的小島上，有一名叫做「伊左丸」(イサマル)的少年，正是被雷王羅所滅的久千奈一族，少數的生還者之一。故事就由伊左丸逃離牢房，加入叛軍開始……

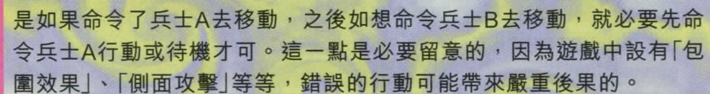
遊戲目的

玩者扮演着故事的主角伊左丸，率領着部下去和敵人作戰，目的是要令到戰亂結束。部隊中除了有人類之外，還有一種特別的人型兵器——「鋼仁」。玩者可以自由配合人類和鋼仁，在不同的版圖上作戰。

戰場上

戰鬥採用回合制，敵我兩方輪流行動，每次戰鬥之前，都會有提示給玩者，例如勝利的條件、妖氣濃度、可否逃走等等。當完成條件之後便可以通往下一版。每個地方的版圖都有所不同，而且某些還會有障礙物令玩者要繞道而行的。戰鬥開始後，玩者便可以自由移動自己的兵士，但是每一個兵士都要完成行動才可以到下一個，意思是如果命令了兵士A去移動，之後如想命令兵士B去移動，就必要先命令兵士A行動或待機才可。這一點是必要留意的，因為遊戲中設有「包圍效果」、「側面攻擊」等等，錯誤的行動可能帶來嚴重後果的。

勝利之後，電腦會計算玩者兵士的生還數，目標完成度等等，然後扣除修理鋼仁和治療兵士所需的金錢，便會得到該戰鬥中的報酬了。



CHECK POINT 1——「命中率和傷害」

在決定攻擊或施法之前，玩者可以在下面角色的能力計看到命中率和傷害的預計數值。

CHECK POINT 2——「從背面／側面攻擊」

不論敵人或我方角色，如果從背面或者側面作攻擊，命中率和傷害都會比起從正面的攻擊較高。所以在完成行動，選擇「待機」時要小心決定角色面向的方向。

CHECK POINT 3——「支援效果和包圍效果」

如果在我方攻擊時，被攻擊角色的左右和後面都有我方角色，便可以得到最強的支援效果，我方的攻擊力會提高；如果在我方防禦時，受到攻擊的角色的左右和後面都有我方角色，便可以得到最強的支援效果，防禦力亦會提高，但只限直接攻擊，而鋼仁亦沒有這個特點。

戰場之外

在移動時玩者也有可以行動的地方，包括「部隊編成」、「軍事會議」、「模擬戰鬥」等等。



據點移動

將部隊移到下一個地方或之前的地方，未到達的地方會顯示為紅色，而已完成戰鬥的地方則顯示藍色或灰色。

部隊編成

調配兵士和鋼仁的裝備，更可以將兵器和勾玉進行改造升級。

軍事會議

可以和陣中的軍士交談，取得情報、下一場戰鬥的提示等等。

模擬戰鬥

可以選擇和電腦或2P的記錄進行戰鬥，除了可以得到經驗值之外，還可以得到金錢和兵器。如果和2P對戰，金錢是隨機選擇，而兵器則可以自由選擇。

CHECK POINT 4——「走？還是不走？」

每次逃走時都不會得到該場戰鬥的戰勝金的，而且還要付上修理鋼仁及治療兵士的費用，很容易便會出現赤字……





兵種

遊戲中共有四種兵種，分別是人類之中的「將」、「武」、「術」和「鋼仁」，各有不同的特性，能夠互相剋制。人類和鋼仁的攻擊都會消耗氣力，每個回合都會回復，在升級之後回復的程度便會提高，較強的攻擊或者法術會消耗更多的氣力。

「將」

能夠使用物理攻擊和法術的兵種，也是每場戰鬥之中，可以選為指揮官的人物。能夠同時裝備兵器和勾玉。



「武」

能夠使用多種直接攻擊的兵種，可裝備劍、槍和斧。三個人類兵種之中，攻擊力和防禦力是最高的，但是面對着鋼仁便會束手無策。

CHECK POINT 5——「利用法術造出最強的戰士」

「武」屬性的兵士本身有一個缺點，就是命中率和回避率低，但是利用疾風之勾玉施法強化的話，便可以改善，而且施法的人也可以增加經驗值，實在一舉兩得。

「術」

可以使用勾玉來施法的兵種，可以剋制鋼仁，但是防禦力和體力較低，不宜於前線作戰，而且不能直接攻擊。



CHECK POINT 6——「直線？斜線？」

攻擊的法術，不論是對人或對鋼仁，都是當作直線飛行道具，即是如果施法者面前有任何人站着的話，都會「中個正着」，雖然說有經驗值增加，但是擊中我方的人，感覺始終不太好的。

「鋼仁」

遊戲中一種人型的機械兵器，由人的靈魂所轉化而成的「星命球」去推動的。每個鋼仁都可以裝備左、右兩手武器(武器可以是不同的)、一個軀體(和武器一樣可以改造升級)及兩個「符」。星命球是由我方角色中變化而成的，每個鋼仁只可以裝上一個星命球，還有在戰鬥時將不會得到經驗值。不同的角色的星命球裝上去鋼仁上，都會有不同的能力。



CHECK POINT 7——「人類的反擊和鋼仁的反擊」

反擊不是必然的，而鋼仁更加是不能反擊，但是裝備了反擊之符後便可以解決這個問題。另外，如果用一些可以令敵人彈開的攻擊(如飛翔斬)便可以避免受到敵人反擊。

部份鋼仁的特殊效果

雙手攻擊可	左右手均可以配備武器，可以作二回攻擊
連射攻擊可	裝備了連射武器時，可以作連射攻擊
炸裂攻擊可	裝備了炸裂武器時，可以作炸裂攻擊
貫通攻擊可	可以使用貫通攻擊，一次擊中兩個同一行上的敵人
攻擊支援無	令到敵人的攻擊支援效果變成無效
防禦支援無	令到敵人的防禦支援效果變成無效
命中率 UP	比起平常的命中率較高
反擊率 UP	比起平常的反擊機會較高
回避率 UP	比起平常的反擊機會較高
氣力回復	平常回復更多的氣力



人物介紹



伊左丸（イサマル）

白顏白髮的青年，在遇然的機會之下加入了反叛軍的行列。

羅漢（ラカン）

伊左丸的第一個同伴，看來和雷王羅的軍團有過一段歷史。





御來荷（ミクニ）

外表是美艷，而內裏則像個男人，實力不俗的戰士。

朝紀（アサギ）

和伊左丸一樣擁有一頭白髮和雪白的皮膚，也是久千奈的族人。



雷王羅（ライオウラ）

本來是一個充滿仁德的君主，為甚麼會變得如此兇殘呢？



TRAP GUNNER



© ATLUS 1998

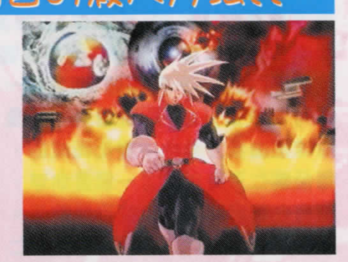
By: Agent X · Glen

製造商：ATLUS 記憶：1 BLOCK 售價：5800日圓
發售日：發售中(8月6日) 容量：CD-ROM 對應Dual Shock

ACT 2P MEM PlayStation

比香蕉皮更加厲害的殺人方法!!





第77期《遊戲誌》中，曾經為大家報導有關ATLUS最新動作遊戲《TRAP GUNNER》的資料及內容。至於今次，筆者將會為大家介紹一下如何利用罠(TRAP)，去將敵人置於死地的方法。

操作方法

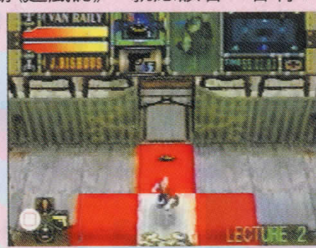
方向鍵	移動
○鍵	槍擊(遠距離)/拳蹴攻擊(近距離)
△鍵	警戒行動/回收罠(TRAP)
□鍵	設置罠
×鍵	引爆遙控爆彈
SELECT鍵	視點切換
L1/R1鍵	選擇各種的罠

入門課程－LECTURE

如果大家並未清楚遊戲玩法的話，不妨進入「LECTURE」模式，當中將會為大家詳細介紹遊戲玩法、裝置罠，以至如何刪除罠等等。總之，只要你未看過第77期《遊戲誌》，就應該看一看啊！



■「LECTURE」模式。



■它將會一步一步教你。

特別任務？！

在「STORY MODE」中，玩者除了需要殺死(應該說"炸死"才對)敵人之外，有時更要執行特別任務 —— 刪除罠。當中玩者必須要在有限時間內，將所有的罠全部刪除，才能進入下一任務。



■特別任務。



■依指示輸入○△□×等鍵便可。

TRAP COMBO

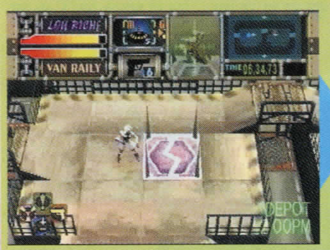


■各人物將配備不同的罠。

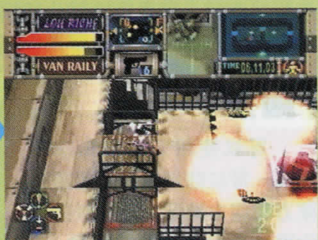
如何令敵人自己走入罠中，是此遊戲的重點之一。此外，由於各人物都會配備3種的罠，而且各有不同。因此，熟悉各種罠的使用方法，並將之組合來令敵人一次過遭受連續性傷害，就是致敵人於死地的最佳法門。當然，選擇一些敵人經常出沒的地點放置罠，擊中敵人的機會率自然便會大大增加！

因此，筆者便為大家介紹2處敵人經常出沒的地方，讓大家一起研究研究：

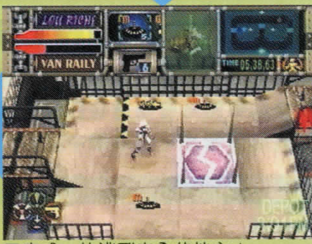
1.「POWER PLANT」—— 亦即是為大家補充武器及道具的地方，由於敵人好貪小便宜(尤其是電腦對手)，因此大家不妨選擇其中一處的「POWER PLANT」作為攻擊重點，而且預先選定一條安全的退路(不要離開得太遠)，然後便趁機將所有的罠設置於「POWER PLANT」的四周。之後的工作，自然是走到先前選好的退路等待。只要敵人想取得道具的話，便必定會在「POWER PLANT」附近出現，到時大家便有好戲睇！～哈哈！



■首先選擇好位置。



■不斷的設置吧！



■完成，快逃到安全的地方！



■中！



■再來一次。



■收工～。

2.必經之路－除了通往「POWER PLANT」的通路或樓梯口之外，大家不妨於地圖中央一些十字路口上設置罠。雖然命中的機會可能比之前較低，但用作游擊的話，就有一定的需要了。

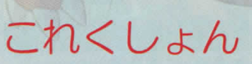


新GAME

PUZZLE BOBBLE 4

TEXT：怪傑　©TAITO CORP.1994,1998

PUZ　製造商：TAITO　發售日：發售中　售價：270港元
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
2P　MEM　PlayStation



泡泡龍也瘋狂！

在79期《遊戲誌》裏，筆者已為各位介紹這遊戲的「滑輪」和「連鎖」兩個新系統，以及一些遊戲中的登場角色，而今次將會介紹其遊戲的模式，好像有EDIT MODE，和多個玩法的1P MODE與VS MODE等，當中還會有一些上集中沒有的新模式。

1P MODE

ひとりでばずる

這個模式是繼成了《泡泡龍3DX》的，當中玩者亦需要從不同的STAGE分支中選擇行走路線，每當玩者完成每個STAGE中的五個關數時，就可以到下一個STAGE。



これくしょん

今集除了成繼了上集《泡泡龍3DX》的模式外，還增加了這個擁有231關的模式，而在選擇不同關數時，玩者都可以從畫面中看到該關的原創者姓名和居住地區，每當玩者將關內的所有泡泡消除後，就可以到其他關數。



すとーりーばずる

玩者可以在這個新作故事模式中，獲得總數22張的塔羅牌，而取得它們的方法，就是在這個世界中選擇一個地方，將其中的五個關數完成，便可以獲得一張塔羅牌，不過當中的難易度會隨着按決定掣時間而有所改變。

ちゃれんじ

在這個模式中，玩者需要使用不同的角色，去通過有不同過關條件的五關卡，而每關的難易度會隨玩者使用的角色而有所不同。當玩者通過每個關卡時，電腦都會給予玩者一個在這關卡裏的評價，而完成五個關卡後，玩者就可以從電腦給予的「段位認定」中知道自己的表現。





VS MODE

とことん對戰

這個模式的玩法好像是馬拉松那樣，玩者需要不斷地接受遊戲中的角色挑戰，當中包括一些隱藏角色，這樣玩者就可以挑戰自己的連勝記錄，而畫面中的圖像會隨着玩者的連勝數目而漸漸浮現出來。當16次連勝後，整幅圖像便會完完全全的浮現出來。





ふたりで對戰

這是遊戲中唯一一個可以讓玩者和朋友一起進行二人對戰的模式，當中玩者可以使用的角色包括隱藏的，而這模式的勝利條件是互相將己方的消除泡泡轉移到對手的畫面中，令其泡泡過了底線。



すとーりー對戰

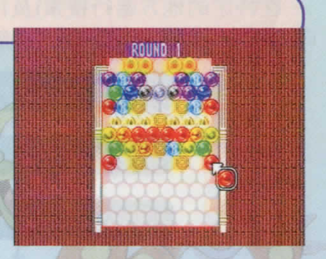
這是遊戲中的故事對戰模式，玩者將會不斷跟其他角色對戰，在對戰開始前，角色都會進行談話來交代故事的發展，而難度會隨着關數而漸漸提高。





EDIT MODE

玩者可以在這裏使用遊戲中不同顏色的泡泡，和有特殊用途的泡泡去編制自己的STAGE，而玩者可以一次過編制出25個不同玩法的STAGE，當完成的時候，玩者也可以親自嘗試一下自己造出來的傑作。



隱藏角色

這遊戲中的隱藏角色共有六位。在とことん對戰中，戰勝其中四個隱藏角色後，下次進入遊戲時便可以使用他們，而另外兩位則需要在すとーりー對戰中，打倒十個基本角色後，隱藏角色便會出來挑戰玩者，而亦將他們打倒的話，之後亦都可以使用他們。







By: Agent X · Glen

卒業M～生徒會長的華麗陰謀～

一般和愛情有關的遊戲，都會以男性的角度出發。不過，今次這隻《卒業M》便一反以往愛情遊戲的慣例，遊戲中玩者的身份將會是一位女性，而且你/妳會遇上5位美少年的追求呢！

男女平等！世界大同？！

AVG | MEM

製造商：イースリースタッフ　售價：6800日圓
發售日：發售中(7月30日)　記憶：1 BLOCK　容量：CD-ROM×2

PlayStation

陰謀始動？！

私立誠龍高校是國內一所非常神秘的學院，其中除了只收男生之外，所有學生更需要在學校裡寄宿……

杉田龍之介一是主角(玩者)的兄長，現正就讀於私立誠龍高校，在校中擔任學生會(日語：生徒會)會長秘書一職。一日，電話突然響起，當中竟是杉田龍之介向主角求救的電話！

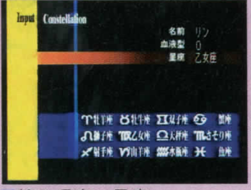
身為杉田龍之介的妹妹，自然非常擔心他的情況，所以她便立刻聽從他的說話，到誠龍高校尋求「3－A班5人組」的協助。究竟哥哥發生了甚麼事情？他是否有生命危險？「3－A班5人組」又是甚麼人的呢？

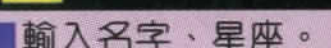


■哥哥，你究竟在那裡？

性向測驗

在遊戲進行之前，玩者是需要首先回答一些性向問題，以決定主角與「5人組」各人之間的愛情度(以"心"來表示)。遊戲中，玩者需要在5人之中選擇1位作伴，這將會直接影響各人與主角間的愛情度。




■輸入名字、星座。



■性向問題。



■選擇1位成為妳的Partner。

遊戲流程

遊戲總共分為6章，當中又為3個部份：「Adventure Mode」(冒險－與各人進行對話)、「Quest Mode」(探索－在特定的地方進行搜索)及「Kokuhaku Mode」(示愛－當然向心儀的人示愛啦)。詳細情況則請參閱下表：



第1章Adventure Mode
↓
第2章Quest Mode
↓
第3章Adventure Mode
↓
第4章Quest Mode
↓
第5章Adventure Mode
↓
第6章Kokuhaku Mode



■Adventure Mode。



■Quest Mode。

誠龍高校5人組

新井透吾(CV：綠川光)
出生日：11月27日
星座：人馬
血型：AB

性格率直之餘，加上一把染了顏色的"秀髮"，充滿不羈的味道，故在校園中非常受人注目。



加藤勇祐(CV：石川英朗)
出生日：8月1日
星座：獅子
血型：O

思想簡單，但四肢發達的全能運動員。為人毫無機心，不過單純的性格令他容易受人欺騙。

志村未希麿(CV：阪口大助)
出生日：10月12日
星座：天秤
血型：O

人見人愛的少年，性格開朗之餘，其孩子的臉孔更加受人喜愛。



高城紫門(CV：置鮎龍太郎)
出生日：2月5日
星座：水瓶
血型：A

外表"俊秀"的英日混血兒，是一位名乎其實的"上等人"。

中本翔(CV：林延年)
出生日：7月9日
星座：巨蟹
血型：B

誠龍高校的高才生，他在學業上的才能可以說是無出其右。不過，待人接物方面，他卻同樣一般天才的毛病－害羞。



By: Agent X · Glen

HARD Boiled ～把神經塔破壞～

製造商：SIEG 售價：5800日圓 對應Dual Shock手掣
發售日：發售中(7月30日) 容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK

STG MEM PlayStation

快將惡人消滅吧！！

這隻由歐美著名漫畫改編而成為的射擊遊戲，當中除保留了漫畫那份超世代感覺之外，更加入一些十分精彩的CG片段。總之喜愛這個漫畫故事的朋友，又豈能錯過呢！

操作方法

方向鍵	移動	□	攻擊
○	飛彈	△	特殊攻擊
R1	突進	R2	視點切換
L1	減速		

未來世界～！



正當尼克森(Nixon)享受著和平日子的時候，突然出現一些負責殺人的人形機械人(Android)。尼克森在驚愕之餘，決定親自調查這件事件。在女機械人巴巴拉(Babara)協助下，得知原來一切都是由大富翁一韋福特所作的好事。因此，為了揭發這位邪惡大富翁的陰謀，尼克森便駕駛自己的愛車－East Wood，向大富翁所管轄的地盤進發，希望能夠一舉消滅那班毫無人性的壞蛋！！



視點

遊戲中，總共提供了2種視點予玩者選擇，包括：「車外視點」及「車內視點」。



■車外視點。



■車內視點。

鬼馬神仙車？！

玩者所駕駛的戰車，是一架可以在空中浮動的車輛。這輛戰車除了可在2種武器中，選擇1種作為普通攻擊武器之外，更可以配備1種特殊武器及導向飛彈。另外，遊戲中玩者會遇上各式各樣的障礙物，這時便需要利用「突進」或「減速」以避開物件了。



■武裝直昇機。



■巨大機械人。



■小心障礙物！

部份 ITEM 介紹



Purple Weapon－當集齊三顆以上的話，它便會以擴散形式攻擊敵人。(普通攻擊)



Green Weapon－當集齊三顆以上的話，它的爆風同樣會對敵人做成傷害。(普通攻擊)



Missile－自動導向飛彈。(有數量限制)



Disk－會散發出大量的飛碟向敵人攻擊。(特殊攻擊)



Energy－增加能源，保障生命的膠囊。



By: Agent X · Glen

交通大亨，你做過未？

曾經於PC上推出過，以交通工具作為題材的模擬遊戲《TRANSPORT TYCOON》，終於移植到PlayStation之上。此外，今次PlayStation版更加入了3D功能，令玩者可以近距離觀賞由自己一手建設的交通網絡！

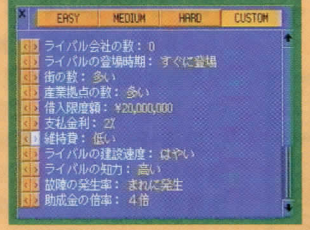
SLG　製造商：UNBLANCE　售價：5800日圓　記億：15 BLOCKS
發售日：發售中(8月6日)　容量：CD-ROM
MEM　PlayStation

TRANSPORT TYCOON 3D ~ 由SL開始

遊戲目的

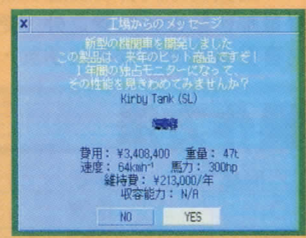
玩者主要為各市區、工廠及天然資源之間，建立一個完善的交通網絡。不過，如果你在難度設定中是設有競爭對手的話，便將會遇到其他對手的威脅。他們同樣會全擴展其交通王國，至於誰勝誰負，便完全看你的眼光及管理能力了。

當然你的交通王國越大，所得到的收入便越豐厚。此外，除著時間一分一秒的過去，遊戲便會有更新更先進的交通工具開發出來的呢！



■難度設定。


■得到資助金了！


■先進交通工具開發出來了。

3D顯示功能

遊戲中，玩者可以將地圖切換成3D立體顯示。在指令之中，玩者只需要按動 [icon] ，便可以將畫面切換為3D/2D顯示。此外，在3D顯示中，玩者亦可以根據下表的操作方法，來改變視點及距離。

3D視點操作方法

L1	ZOOM IN
L2	ZOOM OUT
←+ R1	右回旋
→+ R1	左回旋
↑+ R1	向上移動
↓+ R1	向下移動


■建築物。

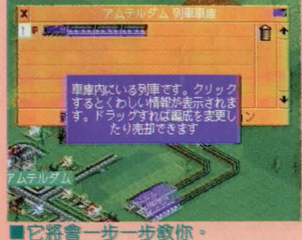

■火車到站了。

究竟如何建設的呢？

唔～如果大家有玩者PC版的話，那就不用説明了。不過，若你是初玩者的話，便一定會被那大堆指令嚇壞的呢！好在遊戲特別新增了一個模式－「チュートリアル」，為大家介紹建設交通工具方法及步驟，令各位於短時間內能學會使用各種建設指令。



■四種交通工具任你選擇。


■它將會一步一步教你。


■完成了，是不是很容易呢！

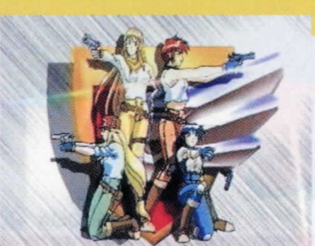
不同地區與交通工具關係表

來源地	物品	巴士(バス)/貨車(トラック)	火車	船	飛機	目的地
都市	人	巴士			飛機	都市
都市	郵件	巴士			飛機	都市
炭坑	石炭	石炭貨車	石炭專用車卡	石炭船		發電廠
油田	石油	運油車(タンクローリー)	運油專用車卡(タンカー)	油輪(石油タンカー)		煉油廠
煉油廠	工業製品	貨車	貨卡	貨輪		都市
森林	木材	木材貨車	木材專用車卡			木材加工場
木材加工場	工業製品	貨車	貨卡	貨輪		都市
鐵礦	鐵礦石	鐵礦貨車	鐵礦專用車卡			鋼鐵製造廠
鋼鐵製造廠	鋼筋		鋼筋專用車卡			工場
農場	小麥		小麥專用車卡			工場
農場	家畜		家畜專用車卡			工場
工場	工業製品	貨車	貨卡	貨輪		都市
都市/銀行	貴重品	貴重品輸送車	有蓋車卡			都市/銀行

MERRIMENT CARRYING CARAVAN







SLG | 製造商：Imadio | 售價：5800日圓
MEM | 記憶：1 BLOCK | 發售日：發售中(8月6日)

PlayStation

By: Agent X ‧ Glen

身兼母職的父親大人，滋味好受嗎？

遊戲中玩者除了需要到各地進行交易以維持生活之外，有時更會遇上盜賊而出現戰鬥事件。此外，在交易的同時，玩者亦需要照顧及養育4位女子。總括來說，就是一隻將《大航海時代》及《卒業》的要素結合而成的作品！

驚變—！！

「……我心愛的女兒們……，以後一切全都交託給你了！…對…不起……」

這段遺言永永遠遠都成為了他的烙印，亦是他對妻子的最終承諾。

他是行星古蘭多(グラント)之中，勢力最強商隊—「根拿斯」(ガンアーズ)的首領狄基斯‧霍特(ディケンズ‧フォード)。可惜，叱吒風雲的他，始終未能留住最心愛的人，只剩下無盡的遺憾及4位可愛的女兒。

狄基斯為了照顧他的4位千金，不惜將「根拿斯」解散，然後由他們5人另組一隊新的商隊。新的旅程快要展開了！究竟狄基斯的4位女兒能否適應商隊的生活？她們的未來又會是怎麼樣呢？

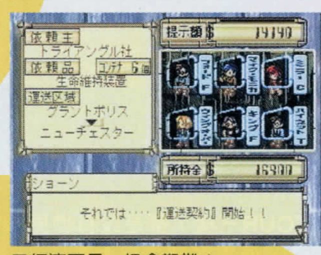
……父親大人，一切都拜託你了！

為了生活！賺錢3大法門

1.物品輸送

當客戶有物品需要找人運送時，狄基斯(玩者)便會於臨睡前收到通知。不過，除了主角之外，其他商隊亦會加入爭奪這份工作。因此，這時候客戶會提出工作的酬勞，讓商隊們以投標的形式進行競爭。

大家要記住，每次按○鍵出價時，酬勞便會減少，總之那一位商隊能接受較低報酬，便可以獲得該份工作。如果各位認為價錢過低而不欲投標的話，便可以按×鍵退出競爭，節省時間。

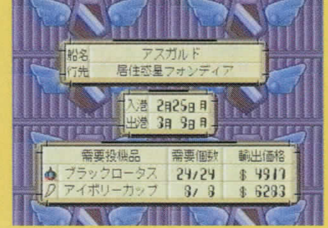


■經濟不景，搵食艱難！

2.物品買賣

宇宙船隻會定時出入宇宙港之中，它們主要以低價格將入口貨賣出，而以高價收購本地物品以作出口之用。如果玩者欲預早知道宇宙船入港的時間及所需要的投機物品的話，不妨進入「情報」中的「交易情報」，然後選擇「宇宙船」便可以得知有關情報了。

不過，由於部份投機物品是需要到公司或政府處取得許可證，才可進行賣買。因此，玩者於遊戲開始時，只能夠賣買「モノポール」及「パワーウォーター」2種投機品。



■首先要收集好情報。

3.盜賊擊破

由於治安不佳，故此在道路上不時有盜賊出沒，並向旅人收取過路費。政府方面，大都採用懸紅緝兇的方法來應付，而主角便可率領女兒們參與消滅盜賊的工作。當遇上盜賊時，他們會向你收取過路費。若你拒絕的話，便會立刻進入戰鬥畫面，只要將他們消滅，便可以有一筆豐厚的收入了。



■一決死戰吧！

人生如賭博？！

一些海關閘口(ゲート)，是設有賽馬場予玩者進行賭博之用，而且玩者更可以派出女兒參加比賽。在賽馬進行之前，玩者將可以得到有關各馬匹的賠率作為參考，至於會不會大熱倒灶，就不得而知了。



■上～！上啊！！

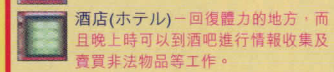
教育下一代

在酒店及宿屋中，玩者是可以在睡前選擇其中一名女兒進行交談，從而令女兒的親睦度增加。此外，在道路上露宿的話(キャンプ)，便可以令女兒們進行工作等訓練項目，從而大幅增加女兒們的能力值。



■訓練之餘應留意她們的健康啊！

街道商店種類介紹



海關閘口(ゲート)—出城必經之地，亦可以到這裡進行補給、裝備交換等工作；此外，這裡更設有賽馬場讓玩者作觀戰或參與之用。

取引所—買賣貨物的地方。

酒店(ホテル)—回復體力的地方，而且晚上時可以到酒吧進行情報收集及賣買非法物品等工作。

宿屋—和酒店一樣，是回復體力的地方，而且晚上亦可以到酒吧聚一聚呢！

商場(デパート)—主要有3類物品予玩者選購，包括：禮物—增加女兒間的親睦度；戰鬥ITEM—增加戰鬥時的攻擊或防禦力；珍貴ITEM—只用作裝飾之用，而且不能轉售。



雜貨屋—內容和商場一樣。



診療所—病向淺中醫這個道理你明嗎？



教會—你可以到這裡捐款支持教會，但實際利益就……



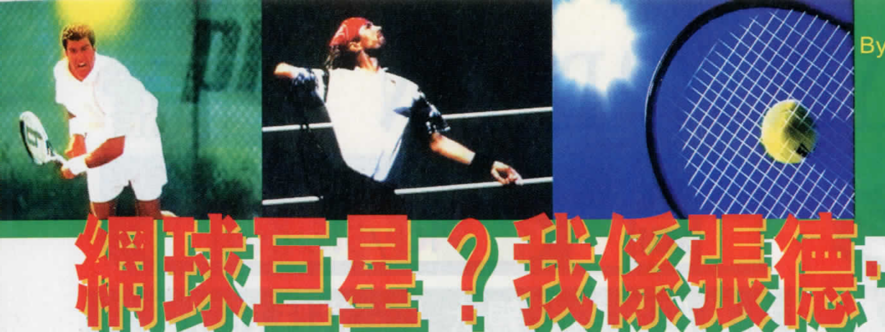
宇宙港—宇宙船隻輸出及輸入投機物品的地方。



企業—在這裡你可以申請投機品賣買許可證，或與公司立下運輸物品合約的地方。



學校—介紹星球的歷史和文化地方。



By: Agent X · Glen

網球巨星？我係張德……

SPT　MPLY　MEM　PlayStation

製造商：MAGNOLIA　售價：4800日圓
記憶：1 BLOCK 容量：CD-ROM　發售日：發售中(8月6日)

世界職業網球'98

操作方法

方向鍵	移動
方向鍵(擊球時)	上－強打；下－弱打
○鍵	Flat(平飛球)/Top Spin(上旋球)－普通
×鍵	Flat(平飛球)/Top Spin(上旋球)－強打
□鍵	Slice(下旋球)
△ 鍵	Lob(高吊球)
R1(擊球時)	擊出高球
R2(擊球時)	擊出低球
R1 ＋ R2(擊球時)	Drop Shot(網前短球)
L1/L2	視點切換

	Volley(網前截擊)	Serve(發球)
○鍵	普通	普通
×鍵	強打	強打
□鍵	強打	強打
△ 鍵	普通	普通

各有專長的球手



■球手能力及戰術，各有不同。

遊戲總共提供了32位球手予玩者選擇，不過每一位球手的能力各有不同，而且他們名字和能力仍參照真實職業球手來設定。因此，在擊球的時候，有些球手會使用平飛球，有些則是上旋球，而且玩者是不能自行作出改變的。

遊戲模式

EXHIBITION

此模式主要讓玩者作自由對戰之用，當中玩者可以自行設定比賽節數、難易度及場地等等。另外，玩者更可以選擇進行單打或雙打賽事，而且就算你有一人，也可以選擇電腦作為你的雙打拍擋。


■泥地。


■草地。

■雙打畫面。

WORLD TOUR

這個世界巡迴賽模式(APT)，和現實中的世界職業網球賽－ATP TOUR一樣，都是設有世界排名制度，而且同樣設有4大滿貫賽事及年終賽。玩者若要成為世界第一的話，便需要努力努力了。



APT COMPUTER RANKINGS

1.	P.Sampros	871 pts.
2.	I.Lendal	857 pts.
3.	A.Agessi	808 pts.
4.	B.Backer	797 pts.
5.	B.Boug	757 pts.
6.	M.Chong	752 pts.
7.	G.Ivanise	672 pts.
8.	S.Bruguero	653 pts.
9.	J.McEnzoe	590 pts.
10.	M.Billandal	530 pts.

■世界排名。

TRAINING

在訓練模式中，設有4種不同的練習予玩者選擇，包括：

1.TUTORIAL

這是一個介紹遊戲玩法的環節，玩者可以在這裡得知各種擊球等操作方法，因此對於初學者來說，非常有用。



2.WALL

這是一個用作練習的專用場地，相信曾經打過網球的朋友必定非常熟悉。不過，每次當玩者將球打落幅牆時，其反彈力會較快，因此非常適合用來練習底線抽擊。(按START鍵發球)



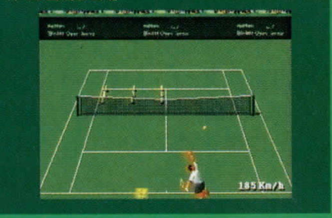
3.AUTO TENNIS

由一部可隨意改變球速及球路的發球機器－ROBO-3000，來陪伴玩者進行練習。(按START鍵便可對發球機器進行設定)



4.SERVE

練習發球的好地方，而且當中特別在發球區內放置了罐子，方便玩者在發球時作為目標之用。





By: Agent X・Glen

魯邦三世　金字塔的賢者

永不落網的神偷傳奇







ACT　MEM
製造商：Asmik Ace Entertainment　售價：5800日圓
發售日：發售中(8月6日)　容量：CD-ROM
SEGA SATURN

基本操作方法

移動	方向鍵
閃避／按動機關／搬動敵人屍體	A
跳躍	B
攻擊	C
慢跑／移動機關	A＋方向鍵
衝刺	X＋方向鍵
飛身滑行	(衝刺中)＋A

■搬屍？！

特別攻擊法

3段攻擊	C＋C＋C
5段攻擊	C＋B＋B＋B＋B
衝刺攻擊	(衝刺中)＋C
槍擊	Z

牽制攻擊



■旋風腿。

當魯邦三世被敵人打低時，玩者便可按A鍵使出飛鏟或按C鍵使出旋風腿，從而令敵人倒下。不過，這2種攻擊並不能令敵人受到傷害，只能作為牽制敵人，方便逃走之用。

回避

在敵人攻擊時，玩者只需要按A鍵便可以作出回避。不過，筆者建議如果各位想欣賞一下魯邦三世的身手的話，不妨在敵人面前連打A鍵，那樣你便會欣賞到一段非常有趣的回避場面。



■我閃！

顛倒的金字塔？！

在中東某國，有一隊探險隊正對當地的金字塔遺跡進行調查，竟然發現了其中一座金字塔的內部結構是呈倒三角的狀態。根據傳說，在顛倒的金字塔中，收藏了一顆舉世無雙的鑽石，名為「梅爾倫之眼」(ムイラン之瞳)。不過，這顆鑽石並非珠寶那麼簡單，而是開動古代超級兵器的主要裝置！

不料，負責調查該金字塔的探險隊，突然無故失蹤，消息一直傳到"古惑"大盜－魯邦三世耳中。對於永無失手的魯邦三世來說，那顆「梅爾倫之眼」當然被視為囊中之物，只是等待魯邦三世的來臨吧！



■友情合璧，三人出擊。



■有機關！

■被人捉到或差點跌落山崖時，應立即連打。(A、B、C任何一鍵)

冒險開始～！！

話說魯邦三世、次元及五右衛門一行三人來到「顛倒的金字塔」前，突然出現魯邦三世的對頭－錢形警官。他們當然"急急腳"走入金字塔中，以逃避錢形的追捕。在金字塔中，魯邦三世遇到一位能夠浮於空中的少女，她指引他找尋金字塔中的寶物，究竟她是誰？為何要協助魯邦三世呢？

在尋寶途中，次元及五右衛門會不時出場為魯邦三世開路。不過，之前玩者應有他們的武器入手，否則便英雄無用武之地了。



■發達了！　■只要到達這裡，便算完成任務。　■峰不二子小姐會向你提供作戰方法。

ITEM一覽(選擇ITEM，請按Y鍵)

華沙彈匣
魯邦三世專用手槍－華沙P38的彈匣，每次均可為手槍填充8發子彈。

マグナム(Magnum)
次元專用的大型連發手槍，入手後次元便可以為魯邦三世向敵人擊出6發子彈。

眩光彈
按Z鍵使用，利用眩光令敵人出現短暫的失明狀態，是逃走時的必殺武器。

易容之術
20秒內變成敵人模樣，不受攻擊，想點就點。

藍氣球
同樣按Z鍵使用，能夠回復1/4HP。

金氣球
按Z鍵使用，能夠完全回復魯邦三世的HP。

斬鐵劍
五右衛門專用武器，能夠一擊必殺敵人。

門匙
當然用來開門啦！

絕緣皮鞋

穿上它後，便不怕被電死了。

地雷

按Z鍵放置，只要一踏上就必定粉身碎骨。



By: Agent X · Glen

斬魔超奧義

VALHOLLIAN

SRPG MEM
製造商：CUSTER AND PARTNERS　售價：5800日圓
發售日：發售中(8月6日)　容量：CD-ROM
SEGA SATURN



故事

由女神－莎娜狄亞(サナディア)所創造的大陸上，出現了二大勢力：BALT(バルト)帝國及LAFALUE(ラファール)王國。數百年間，它們各自以武力及魔法作為戰鬥工具，為了奪得大陸的控制權而弄得生靈塗炭、血流成河……



究竟這一場毫無意義的爭戰，何時才能結束？

全新合體攻擊系統－Combination 攻擊

在選擇「攻擊」的時候，玩者首先選擇「コンビ待機」指令，然後選擇另一位人物進行「攻擊」。跟著，玩者便會發現當中增加了一項「コンビ」指令，決定好了之後這二位人物便會一起向敵人進行攻擊，而這就是Combination攻擊了。

在使用Combination攻擊時，玩者是可以選擇二位使用打擊系武器人物一起進行強攻，或者是二位魔法系人物作遠距離狙擊。當然，玩者更可利用一位魔法系人物於遠距離為打擊系人物作出支援攻擊。總之，面對不同敵人而使用不同組合的Combination攻擊，將會令遊戲進行得更順利。


■首先選擇「コンビ待機」。


■用另一位人物進行攻擊。

■Combination攻擊來了！

充滿迫力的戰鬥畫面

遊戲總共分為16個章節，而且當中所有的戰鬥畫面都是以全3D顯示出來。此外，遊戲中出現的敵人，總共有26種之多；加上各種不同的魔法攻擊，令戰鬥場面充滿了迫力和震撼。


■戰鬥畫面。　■人物升級了！　■升級的時候，甚至會學懂新的「秘奧義」(必殺技)。

屬性與攻擊之關係

當進行Combination攻擊的時候，玩者需要留意人物之間的屬性將會組合出新的屬性來。此外，屬性與屬性之間是有相剋的關係，因此如果以屬性「光」來攻擊屬性「闇」的敵人，便可得到最大的攻擊效果。

另外，玩者可能會發現一些人物是沒有任何的屬性，亦因此這些人物在進行Conbination攻擊的時候，將不會影響另一位人物的屬性。至於各屬性的攻擊組合，大家請留意下表所示：

Combination 攻擊屬性組合表

炎＋冰＝光	炎＋雷＝光	炎＋光＝炎	炎＋無＝炎
冰＋炎＝光	冰＋雷＝光	冰＋光＝冰	冰＋無＝冰
雷＋炎＝光	雷＋冰＝光	雷＋光＝雷	雷＋無＝雷
光＋炎＝炎	光＋冰＝冰	光＋雷＝雷	光＋無＝光

屬性相剋關係表(強>弱)

炎>冰	炎>雷	雷>冰	雷>闇	冰>炎	冰>光
闇>光	闇>無	闇>炎	光>炎	光>闇	光>無


■留意各人物本身的屬性。

相性

當使用Combination攻擊，而且成功消滅敵人時，每位人物將只會獲得一半的經驗值。不過，當玩者連續使用相同人物進行Combination攻擊時，他們之間的「コンビLevel」便會升級。

「コンビLevel」越高，除了令攻擊力大大增加之外，更會出現阻止敵人反擊的情況。此外，若某些人物之間已有一定「コンビLevel」的話，更會令遊戲中途出現一些特殊事件呢！



■「コンビLevel」升級了！



By: Agent X · Glen

STG	製造商：SUCCESS	售價：5800日圓
2P / MEM	發售日：發售中(8月6日)	容量：CD-ROM

SEGA SATURN



GUARDIAN FORCE

比起"萬能叔叔"更厲害的戰車！！

《GUARDIAN FORCE》的最大特色，就是由於玩者所控制的戰車，其炮塔可以作出360度回旋，所以玩者將可以在遊戲中享受到橫向及縱向射擊的樂趣。此外，遊戲中又特別增加了一個「Time Attack」的取分方法，令遊戲變化更大。

全方位攻擊－360度回旋炮塔

遊戲中，特設了2個按鈕來改變炮塔的攻擊方向(即一個為順時針回旋；另一則為逆時針)。每按鍵一次，炮塔便會作出45度的改變；若玩者按著不放的話，炮塔便不停作出360度旋轉。

■ 可以改變攻擊方向的炮塔。





■ 輔助飛彈總共有2種。



－追蹤飛彈



－飛彈(只作直線攻擊)

突擊！中BOSS－「Time Attack」

當玩者會遇上中BOSS的時候，會有時間倒數的情況出現，但大家可以放心，這並不是需要玩者必須在限定時間內消滅敵人。不過，若果玩者能夠在限定時間內擊破敵人的話，便會獲得大量的分數作為獎勵。

■ 盡快擊破敵人！

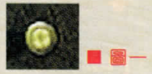




■ 剩下來便會成為積分。

5種武器，10段等級

當玩者擊破一些特定的敵人之後，便會出現一粒會出現顏色變化的珠子(見圖一)。這些珠子的顏色其實是代表著不同的武器種類，在玩者收集了一定程序的紫色水晶後(見圖二)，該武器等級便會增加，令攻擊力上升。



■ 圖一。



■ 圖二。

5種武器功能一覽



TUSK(紅色)

此武器的攻擊模式和3-way相近，但其攻擊範圍則較窄，而攻擊力亦非常弱。

FEELER(黃色)

能夠貫穿敵人的鐳射炮，攻擊範圍最少。雖然它擁有二枝追蹤鐳射槍，不過攻力就不敢恭維了。

FANG(綠色)

以一個攻擊球來傷害敵人，攻擊力不差，可惜它由於是線控的關係，所以其攻擊範圍亦因此而受到限制。(當攻擊球放出後，可以按鍵來改變球的方向)

HORN(紫色)

當炸裂彈擊中敵人時，它便會引發起一連串的爆風，令在旁的敵人受到傷害。

BEAK(藍色)

以高速火箭來向敵人作出攻擊，連射性高之餘，攻擊力亦比擴散Shot為大。

必殺武器，SPECIAL WEAPON！



每一種常用武器，均有其獨特的SPECIAL WEAPON，以用作攻擊強勁或大數量敵人之用。不過，在使用SPECIAL WEAPON的時候，需要留意炮塔的攻擊方向，否則便會出現敵人在前面、攻擊在後面的無奈情況。

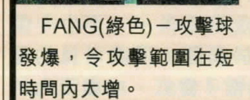
SPECIAL WEAPON 介紹



TUSK(紅色)－發射出強大的火炎炮。

FEELER(黃色)－放射大量的激光向敵人攻擊

BEAK(藍色)－向前方發射多條火炮攻擊敵人。



FANG(綠色)－攻擊球發爆，令攻擊範圍在短時間內大增。

HORN(紫色)－炸裂彈在自機兩側爆發，令自機在短時間內無敵。



ACT / MEM

HELLO CHARLIE
發售日：7月30日
製造商：ENIX
售價：420港元
PlayStation

文：積奇

© 1998 Rhythm & Hues／ENIX

HELLO CHARLIE

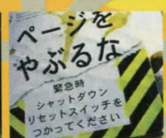
深夜中的工場大騷動！？

遊戲內容

玩者扮演的是一隻身為夜間警備員的小雞蛋CHARLIE，弱質纖纖的你，除了要於機房重地裡走來走去之外，更要應付一些比你巨大的敵人，想深一點真的生存不易啊……。遊戲的開始，









是因為製鐵工場內出現了一批來歷不明的敵人，身為警備員的他當然不會置身事外了，身上的武器只有拾回來的「螺栓」，利用他那有趣的動作來作戰吧！



■ 我Charlie並不是好「蝦」的！



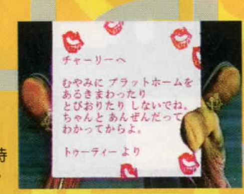
■ 由高處跌下……破了。

齊來拾飛機！？

沒錯，遊戲內最重要的動作之一，便是要取得於頭頂上飛來飛去的紙飛機了。遊戲進行時，不難發現Charlie的頭上總有一些紙飛機飛來飛去，不要以為它們只是裝飾品，因為把它們拾到手後，便會發現內裡記載著不小幫助遊戲進行的提示，十分有幫助。



■ 頭頂上不時出現紙飛機。



■ 內裡記載著不少提示。

呀，我要溶化了……！

不要以為Charlie只要避開敵人的攻擊便可生存，因為其身體的構造畢竟只是一只蛋，於酷熱的機房內走來走去，一不小心便會變成一只熟蛋！亦因為這樣的關係，於畫面上隨處可見的電風扇便大派用場了，每當看見Charlie的帽子變紅，或畫面內的



■ 畫面上看見的風扇是用來散熱的。



■ 我要死了……。

「體溫計」上升至高點時，便要利用這些電風扇來散熱，這樣子對保存命仔很有幫助。

滿地金幣啊！

是的，於Charlie冒險的版圖內，的而且確是有很多金幣掉在地上。雖然有一些更是十分刁鑽才可取得，但是請不要把它們忽略啊！為甚麼？因為它們不同顏色亦有不同的效果：

綠色——只要完成了一個Level的版面便可進入Bonus Stage，而取得綠色金幣的多少便是你可以玩Bonus Stage的次數了。

藍色——一個藍色的金幣可增加金幣數20，到100便可得到一個1UP了。

銀色——金幣數加1，到100便可得到1UP。

金色——金幣數加5，到100便可得到1UP。



■ 金幣有著不同用處。



■ Bonus Stage更是金幣的天堂。

按動時鐘便是遊戲的關鍵！

遊戲的進行並不是有路便行的，最重要的便是按動版圖內的時鐘了。每一關也設有固定的時鐘數目等待著Charlie，只要把它們全部按動，便會出現一些協助玩者過關的事情了。而之前提及的紙飛機亦會有記載這些時鐘的位置，大家努力啊！



■ 有時鐘了，快按！



■ 大老……，真的不是弱者。





那孩子是哪裡的孩子呢？

可以勝過所有情敵嗎？

文：積奇

SLG　製造商：SUCCESS　發售日：8月6日　售價：5800日圓　MEM　PlayStation

遊戲內容



為了脱離灰色的高中生活，主角(亦即是你自己)便決定談一場轟轟烈烈的戀愛了。動機雖然十分簡單，但是遊戲內的女孩子也不是話追就追的，玩者除了要往多處地方找尋對象外，當遇上女孩子時更要選擇合適的話題來增加好感度，這樣子真的可説是得來不易啊！





四出找尋真命天子



■每個地區也各有特色。

遊戲內共有4處地方供玩者選擇前往，它們分別是涉谷、橫濱、摩川園．日吉和學藝大學。它們除了地點不同外，內裡所出現的女孩子亦不同，而且它們更富有當地的特色呢，比如多摩川公園和橫濱的中華街等，你會去哪裡找尋你的對象呢？



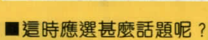
■遊戲內共有4個地可以選擇。

主角的能力與話題

話題怎得來？

與女孩子會面時，不同的話題便是你的武器。可是若不停的找女孩子説話，手頭上的話題終會有用盡的一日，這樣子為了要增加話題便要四出搜羅了。和增加角色的能力值一樣，往一些沒有女孩子標記的地方便可以取得新的話題了。





■這時應選甚麼話題呢？



■看吧，又得到新的話題了。

能力的變化

要追女仔當然要有良好的體魄和頭腦了，遊戲內主角的能力會分為體力、知力、魅力和運勢4方面。為了增加它們的數值，於平時主角便要多前往一些沒有女孩子標記的地區了，如往機舖打機可增加運勢等，只要不斷的四處走，能力便會提升。



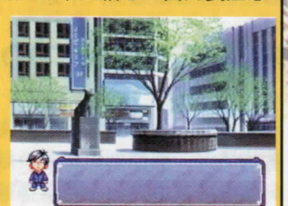
■不同的地方對能力亦會有不同影響。

時間的過去

遊戲內於談話與及主角不同的行動中，時間便會悄悄的過去。於4個地區中選了一個後，經過一個星期，主角便可再次選擇其他地方。而遊戲的目的，便是主角要於半年內與意中人相戀，因此要注意時間的流逝啊！



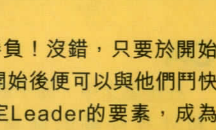
■又過一個星期了。



■每去一個地方也會消耗時間。

與情敵們一決勝負！

遊戲的最大特色便是可以與情敵們分勝負！沒錯，只要於開始時設定情敵們的數量(真是自討苦吃)，於遊開始後便可以與他們鬥快追女仔了。以誰可最先與女孩子約會為決定Leader的要素，成為Leader後便可決定下一個要去的地方，直至最後便會發表各個得獎名單(追到女仔可以得獎？)。

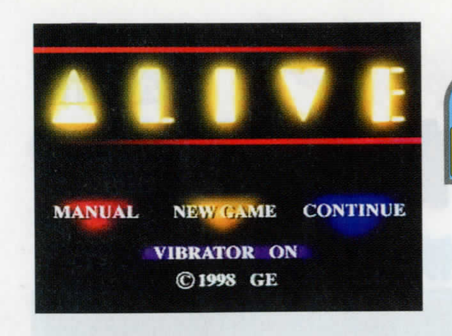


■選擇情敵的數量。



■約會成功了！

■誰是Leader呢？



AVG 製造商：GE 售價：6800日圓 容量：CD-ROM×3
MEM 發售日：發售中 記憶：5~14 BLOCKS 對應震動掣
PlayStation

© 1998 GE

TEXT:J.J

未來都市的逃亡記錄

ALIVE



公元2003年，地球上某個高科技城市上，5大地區的區長為商討對付日益嚴重的犯罪問題而集合起來開會，卻受到恐怖分子的炸彈襲擊，無一生還。

然而，由於整個犯罪過程被保安公司的閉路電視錄影下來，警方很快就知道犯人的身份並捉拿歸案。

經過這次事後，警方與保安公司達成聯合安全監視系統，每個人都被編配一張身分證明資料卡，裝有閉路電視的小型浮游飛行器日夜在上空巡邏，人們似乎都像生活在一個很安全的環境之中……

遊戲玩法

ALIVE的玩法和從前那些影碟播片式遊戲很類似，基本玩法都是要你在遊戲進行的適當時候按掣選擇，但這遊戲並不像過往的影碟遊戲般只有單純的按方向掣，而是有着多種選項的類型，有時甚至要先完成一些迷你遊戲才能繼續玩下去，加上選項必須在指定時間內決定，因而令遊戲的進行變得異常緊湊，增加了玩者的投入感。

虛構的殺人事件

20歲的「淳子」(アツコ)，原本打算和分開了一年的男朋友「明」(アキラ)見面而來到E區，但她卻發覺被人跟蹤，逃到一所酒店的她，在茶几上發現一柄手槍，這時







那跟蹤她的人再次出現，為了自保，淳子開槍打傷了這人，但電視畫面上很快卻傳來消息，裏面竟然映着淳子開槍射殺了E區的局長！雖然她亦知道是遭人陷害，但警方已發出了通緝令，淳子亦只有一邊逃避追捕一邊和明取得聯絡，設法證明自己的清白。

多種類型的選項變化

COURSE SELECTION



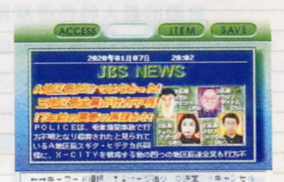
當被敵人追擊而來到分叉路面前時，玩者需要在限時之內按畫面下方出現的箭咀數目來選擇一條適當的路，否則便會陷入危機之中。

MINI GAME



當淳子想利用自己的PDA來進入其他人的保安程式時，很多時要先完成一些迷你遊戲來解除對方設下的防禦網，由於即使輸了亦可以再來過，所以各位亦不用太過擔心。

PDA



在遊戲之中，淳子的PDA可說是她用來和外界接觸的最重要道具；利用ACCESS她可以和不同的人物聯絡，NEWS可以取得各種最新情報，ITEM可以檢查現時手上的道具數目，而遊戲的SAVE亦只有在這PDA畫面中才可以進行的。

SHOOT TIMING



當遇上襲擊淳子的人，她很多時都會以手上的槍或以其他方法反擊自衛，這時畫面會出現一個紅色的瞄準圖案，只要玩者能在這圖案出現在畫面期間按○掣，便可將對手擊退，但太早或太遲按都會有可能被視為按掣失誤。

COURSE TIMING

有時候，淳子所遇上的襲擊或事件是只有閃避的，這時畫面中央便會出現一個向上下左右擴散的箭咀，而其中之一更會在到達盡頭時變成紅色，而玩者則必須在紅色箭咀出現的期間按那個方向的方向掣，才可以避過殺身之禍。

MODE SELECTION



當淳子需要為接下來的行動作出判斷時，畫面下便會出現紅、黃、藍的三種箭咀，它們分別代表着積極、直接的「ACTIVE(左)」，聰明的「CLEVER(上)」和保守、逃避的「ESCAPE(右)」，在限時完結之前你必須選擇其中之一，而所選擇的行動則會帶來不同的結果。

MULTI SELECTION



有時候，畫面會突然一分為二甚至一分為三，各自播映着一些物件或不同位置的情況，而你則要在限時結束之前以方向掣選擇其中之一，若選擇適當的話，玩者便很有可能獲得更多的情報。



爆走兄弟LET & GO!!ETERNAL WING

TEXT BY: 小健健



LET GO!! 去吧再沒有問號!!

嘎嘎，知不知這句「LET GO! LET GO! LET & GO!! 去吧再沒有問號!!」是甚麼東西? 不錯!! 這就是動畫《爆走兄弟LET & GO!!》的中文版主題曲! 有沒有看呀? 逢星期六早上播映的呀。而跟著SATURN之後，PlayStation也推出《爆走兄弟LET & GO!!》的遊戲啦。雖然這遊戲不會送甚麼真實四驅的電鍍車殼，但這也不失為一蠻有創意的賽車遊戲。而順帶一提，在這遊戲內就連《爆走兄弟LET & GO!! MAX》中的人物及迷你四驅也收錄!! 哎呀，又真是蠻豐富啊。





遊戲模式一一話你知!

SCENARIO MODE:



顧名思義這就是遊戲的故事模式啦。首先，玩者要在眾多《爆走兄弟LET & GO!!》人物中選一個愛用的，再利用他及其迷你四驅參加第二回GRAND PRIX大會。

不過要奪取第二回GRAND PRIX大會的錦標可不是易事。在前往錦標的路途上，玩者就要接受各方強者單對單的挑戰。若果你能把對手打敗，不但有錢分，還可以繼續前進。若果被對手打敗了，不要灰心，因為遊戲有無限CONTINUE的。而且，玩者也可以去其他已經被你攻破了的賽道中跑兩轉，若果是跑到頭三名的話，更會有獎金分。而玩者就可用這些獎金去買零件，令那部車更強。





COURSE EDIT:



以後要創作自己設計賽道，也不需貴貴的買些田宮賽道PARTS回來砌啦。在這模式內就可以自由發揮你設計賽道之創意，材料無限，真是想怎砌就怎砌。而且砌完之後又可以跑入去賽兩圈，可其樂哉!!

FREE BATTLE:



在這遊戲模式內，玩者可自由選擇遊戲中各架四驅車及賽道進行比賽。唔，用此模式來熟習賽道及四驅性能也蠻不錯。而且在這模式中更可跟朋友仔雙打的喲，不過，這樣就會使用水平分割的方法把畫面一分為二。呀，順帶一提，在這裡是可以玩到自己製作的賽道啊。除此之外，玩者也可在這裡使用到於SCENARIO MODE中培育的角色啊。

有甚麼特別之處?



以直流電為動力的賽車!!



這賽車GAME跟其他的最大之分別，就是所有賽車皆是以電池推動的。而進行賽事時，電池當然會被耗用啦。若果電池用光了的話，四驅車雖不會停止，但卻只可用一個極低的速度行駛。

一車一招必殺技!!

在這遊戲內，每一架迷你四驅也有其獨有的必殺技，可於比賽時使用。而這些必殺技更是在原作中出現過的喲。(好像改革快刀號的海豚系統啦，我今早看電視時也見到呀)不過，若使出這些必殺技，就會對電池有極大的消耗。

超細緻的零件!!



玩四驅車最好玩的，莫過於替愛車換換零件。在這遊戲內，就有大量零件任你換。(只要你有銀就可以了)好像摩打、車軚、轆軨、定風翼、齒輪、電池、防撞欄、甚至是電腦晶片!! 如是者，玩者就有更大的創作空間去調校一架屬於自己的迷你四驅!



FIRE PANIC

齊來做滅火英雄!

在ACTION遊戲世界裏，以消防員為題材的遊戲，真是很少很少。而現在所介紹的正是這樣的遊戲，玩者在遊戲的目的就是救火和救人，而當中會有機關和謎題等待玩者的。



ACT　MEM　OFFICIAL PRODUCT

製造商：Sony Computer Entertainment Europe　　發售日：發售中
售價：358港元　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK

PlayStation

TEXT：怪傑

拯救



在遊戲中，玩者除了需要滅熄大廈內所有火種外，還要拯救身被火警圍困的大廈員工，而當主角在他們附近的時候，便會不斷地求救，希望主角能夠盡快拯救他們。不過他們身處的地方是非常隱蔽的，例如有一些在需要使用彈跳才可去到的地方，或是在樓頂的鐵板上。

開門



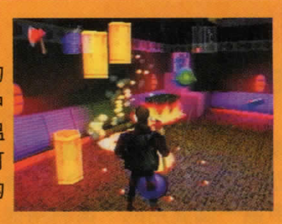
[illegible]需要到不同的地方滅火和拯[illegible]人，不過在途中主角需要開啟[illegible]才可以到達其他地方，但有一些閘門是需要特定的方法開啟的，例如閘門需要砍破發電器，木門需要用普通斧頭砍破，鐵[illegible]需要使用超級斧頭才可砍開，而地區[illegible]就需要滅熄地區內所有火種後[illegible]掉閘門旁的閃號燈令其開啟[illegible]

地區



發生火警的X-S大廈裏有滿佈乾衣機的洗衣店—LAUNDRY、修理汽車的維修廠—AUTO、可以購買不同用品的百貨公司—HAROLD'S、供給人們娛樂的遊戲場—PLEASURE、住着有錢人的高級住宅—RESIDENTAL和神經病老闆身處的最高層。

溫度



由於這是一場火警，故此火場裏的溫度是十分厲害的，不過幸好這幅大廈中的地區是不會受到其他地區的影響而令溫度上昇。主角只要解決該區的火警，就可以令溫度回復正常，但溫度昇到最高點的時候，有可能令大廈產生爆炸。

機械人



整座大廈裏會有很多不同類型的機械人出現，由於它們會攻擊主角、放火消毀貨物或掃走ITEM等，為了主角不被阻礙進行救火工作和增加自己的裝備，所以應該實行見者即殺的方法。

MAP

在遊戲途中，玩者可能為了找尋地區內不同的火種和被拯救者，而到不同的地方，不過主角可能走漏了一些房間，所以玩者可以按SELECT掣令該層數的MAP出現，看看自己有否走漏地方。

ITEM

回旋斧頭



專門用來作「投擲」的斧頭，所以玩者在遠距離攻擊敵人或按鈕，不過每次使用都會減少一個斧頭。

超級斧頭



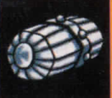
用鋁合金製造的斧頭，專門用來砍破斧頭也不能砍破的鐵門，而且它的攻擊力比普通斧頭為強。

超過水管



拿到超級水管後，能夠增加水槽容量，當取得四個的時候，水的噴量除了增加外，那些水更會變成彩虹色的水。

水炸彈



當火勢無法控制時，就可以利用它一次過救熄火種，而且它還可以使敵人在一定內看不見任何東西。

二氧化碳



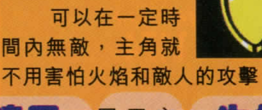
它專門用來應付帶有電流的藍色火焰，而紅色火焰亦可以救熄，但比較浪費了。

面罩



在大廈內的某些地方會彌漫着大量濃煙，貿然衝進去會耗損體力，而戴上面罩後，便可以在一定時間不會吸入濃煙。

保護罩



可以在一定時間內無敵，主角就不用害怕火焰和敵人的攻擊。

糖果



餅乾



牛奶



三文治





它們都可以令主角的體力回復，不過每種食物的回復程度都是不同的。



TEXT：怪傑

夢・色彩繽紛

又到了戀愛的季節！



在這遊戲中，玩者可以扮演一位男高中生或女高中生。在「夢美田丘學園高等學校」的三年校園生活中，玩者追求六位擁有不同性格和氣質的異性，令其中一位異性和主角成為戀人，而身為學生的主角當然亦需要兼顧學業成績。



夢★色いろ
夢美が丘学園高等学校第33期生

日程表



這遊戲的日程表可以分為平日和休日(大部份都是星期天)兩種。平日—玩者需要決定該星期的行動(每星期只可以實行一種)，每一日的行動結果都會動畫來表示的，而結果會分為「成功」、「普通」和「失敗」三種，「成功」的學習效果最大，而「失敗」會倒減學業成績的。休日—玩者將會獨立地決定該日的行動，而結果亦和平日一樣用動畫表示，晚上則需要決定下一週的日程表。

參數



在「夢•色彩繽紛」中，學業成績、身體狀態以及和對象的相性，都是玩者必須留意的參數，但玩者可以用什麼方法來得知它們的數值？

成績…玩者可以從一年五次的定期考試結果和每個學期未發表的通知書中得知自己的學業成績。

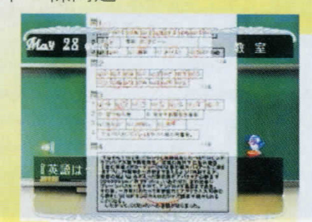
狀態…從房間內的鏡子中得知自己的狀態，而它們由體力、壓力、疲勞和容姿順序顯示出來。

相性…與異性相性低的時候，玩者是不能夠約會對方的。

考試

在每一次定期考試中，玩者都需要考國語、英語、數學、社會、理科、藝術和體育七個科目。在某程度上，考試的成績是反映主角的學力參數，但前五個科目可以在考試時讓玩者利用選項影響當中的成績，因為每科考試進行時，玩者都需要從三個選項選擇其中一個，來解答每科的其中一條問題。





學會



在第一年的4月25日，玩者就可以選入哪一個學會，而這天正是入替將會畢業學生空位的機會。就算玩者能夠成功入會，都需要每一個月有最少6天在學會中參加活動，否則電腦會自動幫玩者退出學會，這個時候就必須注意當中的警告，而玩者可以參考房間中的鏡子，因為它會顯示玩者到學會的次數。

兼職



在每一年的校園生活裏都有冬假和夏假兩個長期假期，而玩者在放這兩個假期之前，就需要選擇在假期中做甚麼樣的兼顧，玩者可以從雜誌中找到。長期開始放的時候，玩者可以在日程表選擇「アルバイト」，之後便會進行兼職工作。

電話



桌面上的電話是遊戲中唯一一件用來約會女孩或男孩的工具，每逢星期天，玩者都可以在朝早和晚上使用電話約異性出街，但之前玩者需要選擇不同的約會對象，以及在談話中途選擇約會地點，不過對方是否答應就要看兩者的相性，而更可從當中態度得知他對主角的好感度。

角色

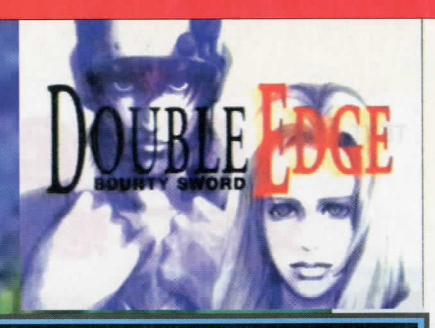
在遊戲中共有八對男女角色，當中有四位是學校的教師，而其餘的十二位學生都可以讓玩者追求的(不過只限異性)，在遊戲進行時，每一位角色更會有聲優為他們配音，令遊戲更加吸引。





TEXT：古拉拉_B

DOUBLE EDGE
BOUNDTY SWORD



前言

想必各位都有看過之前由小健健所做介紹的吧！現在小弟就為各位講解一下遊戲的故事和玩法。

SLG | MEM

發行商：PIONEER LDC　發售日：7月30日
價格：5800日圓

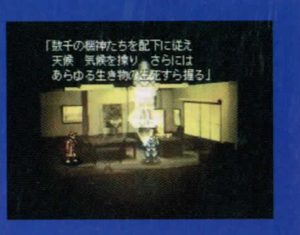
PlayStation

「十二指環」物語的延續……

故事







十年前，在亞法朗(アヴァロン)公海之上，出現了一個名為「祝福之島」的海島，當時，它好像受到神的照顧一樣，但是貪婪的人們為了爭奪這片土地，令到戰爭又再爆發，南北艾烏諾比亞(エウロペア)之間的戰爭，也是由爭奪這片土地而開始的。

同時，島上被稱之為「防禦機改」的不明生物向「入侵者」襲擊，令到兩方的軍士銳減，祝福之島亦改名為「亞法朗鋼鐵之島」，在「船之街」遺留了許多沈船的殘骸……

一天，CAIN接到命令，到島上調查傳說中十二隻神的指環的事，希望能夠藉着那十二隻指環能扭轉軍隊的敗局……



遊戲玩法

玩者可以選擇扮演CAIN少尉或者SERA，兩個人會有不同的故事，但是目標也是要在鋼鐵島的眾多個區域之中，找到傳說中的十二隻指環。兩個人的行動路線各有不同，而拓展路線的方法是移動到地圖上所顯示的地點，在戰鬥之後便會有新的路出現。

冒險

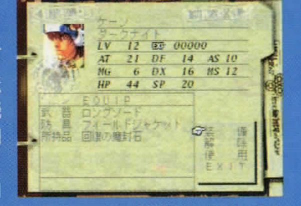
玩者可以在地圖上自由移動，但是在每個點之間的移動，都會消耗一天的時間(這一點在上次介紹時談過了)但是要留意一點，在你移動或者戰鬥的時候，你的對手也會同時在進行活動的。而在街或者城鎮時，玩者有幾個地方是可以到訪的：



道具店	可以買到武器、防具和回復道具的地方
酒場＆占卜店	可以收集到各式各樣的情報
VOID店	在這裏可以買到VOID的各部份零件，亦可改造VOID

戰鬥

模式



遊戲採用了實時戰鬥方式，玩者可以預先設定角色的移動方式、攻擊方法和回復體力方法等等，還可以將VOID機械人編入人類的隊伍之中，最多可有四個小隊，每隊內最多可有四個機械人。角色有兩個數值，分別是HP和SP，如果角色的HP減至零，便暫時不能戰鬥(如果主角HP變成零時，卻會即時GAME OVER)；如使用特技來攻擊或者回復時，SP就會減少。

戰利品和寶箱

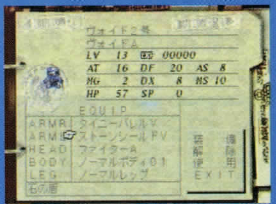
當擊敗敵人之後，將角色移動到敵人最後身處的地方，便有機會拾到寶物。某些版圖上是有寶箱的，第二次再來時便會消失，所以要把握機會將它們拿到手。

移動



移動時，玩者可以設定角色是移動到某一點或者自由移動。如果將目的地設定在敵方角色身上，我方角色便會自行攻擊。玩者又可以命令角色站在某處向敵人攻擊，這種命令較適合一些使用長距離武器的角色。每個角色的移動範圍都只限在以自己為中心的100 FEET以內，不過移動時電腦會有顯示。另外在泥沼、樓梯等地方移動時，速度會變慢。

輔助機械兵——VOID



這是一種完全聽命於人類的戰鬥用機械人，分為頭、身、腳、左手和右手，在遊戲中玩者除了可以買武器、零件等來強化它們之外，還可以使用在戰鬥中拾到的零件組合成新的VOID。要留意一點，VOID的級數也會提升，但是每個頭部部件都有升級的界限，到了界限便不會再升，直至換了更高級的部件。玩者除了可以命令VOID使用特技，這些特技是對應它所用的頭部部件的，當升級之後便可以使用更多的特技。

真相？假像？

THE LAST REPORT

TEXT：古拉拉_B

新GAME

©1998 SHOUEI SYSTEM

AVG	發行商：SHOUEI SYSTEM　發售日：8月6日 價格：5800日圓
MEM	PlayStation

STORY



DANIEL SINGER，匿稱DAN，26歲，現在正被控以謀殺罪名……

話說某日DAN返回家中，接到前度女朋友SARA的電話，她向DAN求救，於是DAN便拿起了桌面的車匙和電子記事薄，及電腦桌抽屜內的錢，駕着自己的車以最高速度到達SARA的家。當DAN到達時已有警方的人在場進行調查，原來SARA被殺了！

DAN決定要找出真兇，於是便四出查探，但是途中突然出現一個神秘的犯罪組織，並要置DAN於死地，同時警方亦開始向DAN展開深入調查……

DAN正處於一個重大的危機之中……

遊戲玩法

遊戲的目的是要查出SARA的死因之外，還要破解一個重大的政治陰謀，玩者扮演着DANIEL SINGER，一名電視台的記者，四出查探。除了冒險部份之外，隨着事件的發展還會出現動作模式，玩者會以第一身視點來控制DAN，用手鎗去擊倒來襲的敵人。

冒險



在這個部份，玩者可以利用游標在畫面上移動，做出拿取、調查等動作，只要按□鍵便會出現選項。如果按△便可以看到或者使用玩者在途中所取得的道具了。當游標在畫面上移動時，會自動顯示玩者所能夠做的事，例如移到門口時便會變成一個箭咀，代表玩者可以移動到其他地方，如果出現一個綠色的圓形，就代表玩者可以查看該物件，藍色的叉則代表可以使用該物件。

除了自己的家和SARA的家之外，玩者能到達的地方會隨着進度發展而增加的，但是某些地方只能夠到一次，所以要小心選擇。

另外，在對話時玩者可以選擇作答的方法，不同的方法會令故事進入不同的分支的。





■這是其中一個對話選擇的分支



■SARA的家

■CHANNEL Z，主角和SARA工作的地方

■LAKE HOSPITAL，SARA的舅父ALEC入往的地方

動作

在遇到敵人的時候，便會變成全立體真實時間形式進行，玩者可以控制DAN去做出各種的動作。

操作	
←↑→↓	移動
△	選擇使用電筒或手鎗（如果有的話）
○	發彈／乘車時加速
□	開門／乘車時加速
×	乘車時減速
R1	配合←或→便可以橫移
R2	配合←↑↓→便可以急速轉彎
START	暫停

畫面解說



1）敵人

2）餘下彈數

3）生命力（減至零便會 GAME OVER）

人物介紹



DANIEL SINGER

CHANNEL Z的記者之一，26歲，和同事SARA原本是戀人，但是因為性格不合而分開了。得知SARA的死訊之後大受打擊，後來得到舊同學PETER和另一個同事MICHAEL的幫助，決意查出箇中真相。

SARA HOPKINS

是CHANNEL Z的新聞報導員，突然某天從舅父ALEC處得知一個重大的秘密。後來通知DANIEL之後就被殺了。

PETER RAGULER

DANIEL的學生時期開始認識的朋友，是緝毒組的警察。最初是不相信DANIEL的，但後來還是利用自己的職權來幫助DANIEL。

MICHAEL HAYWOOD

比起DANIEL年長，但是朋友關係仍然很好。於CHANNEL Z是做剪輯的工作，最初是不想加入DANIEL的調查的，後來還是被DANIEL的熱誠所感動。

ALEC SMITH

SARA的舅父，地方檢察官，45歲。一直對想投身政界的ANDY的行動有所記錄，直到最近終於得到ANDY的罪証，不幸地死於心臟病，在臨死前將一切都告訴了SARA。

ANDY MACROWNY

55歲，原本是一名企業家，後來成為了人民黨的黨魁。為了達到目標而不擇手段，利用養子在CHANNEL Z的地位來控制新聞消息，而且在暗地裏進行一些不法的活動來收集政治活動的資金。





TEXT：KOTARO

在去年末推出的業務用街機對戰格鬥遊戲《私立JUSTICE學園～LEGION OF HEROES～》，早陣子剛於PlayStation上登場。然而在數期前，我們已為大家介紹過其遊戲的詳細內容，所以今次亦不會再多加贅述，反而會主要為大家複習一下遊戲中各種系統和以及透露遊戲一些不為人知的地方。



FIG | 2P | MPLY | MEM

製造商：CAPCOM　發售日：發售中(7月30日)　價格：$385
容量：CD-ROM×2　記憶：1～2 BLOCK　對應DUAL SHOCK(震動)

PlayStation



移植？原創？！

眾所周知，PlayStation版的《私立JUSTICE學園～LEGION OF HEROES～》，除了將業務用版本完全移植之外，更追加了不同的新元素和原創模式。可是，大家亦不難發現「ARCADE DISC」和「EVOLUTION DISC」中的《私立JUSTICE學園～LEGION OF HEROES～》其遊戲裏的平衡性曾作過一定的調整。由於業務用版本中平衡度是有所誤差，以致令一眾角色的連攜性過強，而廠方有見及此，在PlayStation版「EVOLUTION DISC」中，就為遊戲重新開發調整，令一些極惡的戰法不能再大派用場，使遊戲平衡度比原版更高。



基本操作

動作	操作
前進/ 後退	←or→
上段防禦	←or N
下段防禦	↙ or ↓
前進 STEP	→→
後退 STEP	←←
DASH	→→ (持續輸入)
TACKLE	→→+□ or △
SLIDING	→→+×
跳蹴	→→+○
轉向 STRAIGHT	背向對手時□ or △
轉向 KICK	背向對手時× or ○
JUMP 跳躍	↖ or ↑ or ↗
HIGH JUMP	↙ or ↓ or ↘・↖ or ↑ or ↗
PUNCH拳攻擊 (P)	□ or △
KICK蹴攻擊 (K)	× or ○
上段投	近敵時□+△ or R2
下段投	對手蹲下近敵時□+△ or R2
背後投	對手背向近敵時□+△ or R2
空中投	空中近敵時□+△ or R2
解拆投技	對手上段、背後、空中投發動時□+△ or R2
原地起上	倒地時↑
橫轉起上	倒地時↓
前轉起上	倒地時輸入對手方向
後轉起上	倒地時輸入對手相反方向
起上中段攻擊	起上時按任何攻擊掣
起上下段攻擊	起上時拉下加任何攻擊掣
特殊移動 (向畫面內)	×+○ or R1
特殊移動 (向畫面外)	↓+R1 or ×○同按
熱血受身	吹飛時×+○ (R1) 或任何方向加任何攻擊掣

系統解析

熱血 COMBO

依照順序法則輸入將通常技連續的系統，其中連續HIT效果的攻擊組合是視乎角色而相異，所以在選擇角色時要留意。此外，除了上述的熱血COMBO的攻擊法則之外，某些角色更持有獨有的熱血COMBO法則，至於特定的角色和組合的方法就有待玩者們去發掘！









熱血 COMBO 攻擊法則

輕攻擊 → 輕攻擊 → 輕特殊技 → 重攻擊 → 重特殊技

AIR BURST

AIR BURST簡單説即是空中的熱血COMBO，條件是利用各角色共通的浮空技（↘＋重P or重K）擊中對手後，令其出現無防備狀態浮上半空，而玩者只要在此時跳往上空，依照熱血COMBO的法則輸入，便能造出AIR BURST的效果。



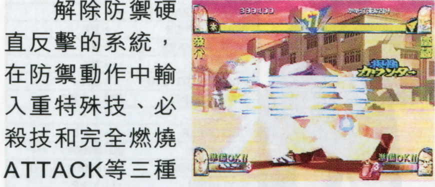






根性 COUNTER

解除防禦硬直反擊的系統，在防禦動作中輸入重特殊技、必殺技和完全燃燒ATTACK等三種攻擊，便可立即將防禦動作解除作出攻擊。不過有一點要注意的是，在防禦對手連續的輕通常技攻擊或帶有多段HIT效果的攻擊時，切勿胡亂以必殺技屬性的根性COUNTER反擊，因為根性COUNTER只是將防禦動作省略，並非持有無敵狀態，所以在面對收招較慢的攻擊時，根性COUNTER反擊的效用就越大。



完全燃燒 ATTACK

消耗一個LEVEL熱血GAUGE量的強力必殺技，持有無敵狀態，是使用頻度極高的攻擊。



■經修改後「EVOLUTION DISC」中亦刪去了完全燃燒ATTACK的AIR BURST，取而代之的是原創完全燃燒ATTACK

TWO PLATON 攻擊

與同伴協力的攻擊，消耗兩個LEVEL熱血GAUGE量的簡易攻擊，由於持有極長的無敵時間，所以能用於對手發動攻擊時使用，可是同伴攻擊的形態、攻擊技的無敵和硬直時間，以致性能亦會因角色而有異，因此在使用前就要多加留意。



■TWO PLATON攻擊配合適當的連打能令攻擊力作1.25倍提昇，反之對手亦可以憑藉連打將攻擊損耗作0.75倍縮減

基本人物技指令表

太陽學園

～熱血轉校生～一文字 伐(BATU)

特殊技	
肘落	→+重P
AIR UPPER	↘+重P
鎖骨割	←+重P
STEP KICK	→+重K
踵落	←+重K
UPPER KICK	↘+重K
GUTS STRAIGHT	空中→+重P
DROP KICK	空中→+重K
必殺技	
氣合彈	↓↘→+P
空中氣合彈	空中↓↘→+P
GUTS UPPER	→↓↘+P
三日月KICK	↓↙←+K
流星KICK	空中↓↘→+K
完全燃燒ATTACK	
全開氣合彈	↓↘→↓↘→+P
空中全開氣合彈	空中↓↘→↓↘→+P
*全開流星KICK	空中↓↘→↓↘→+K
#AIR BURST	↓↙←↓↙←+P · P連打
愛與友情之TWO PLATON	
DOUBLE氣合彈	同等強度PK同按

～嵐之女子高校生～若葉 HINATA

特殊技	
HINATA STRAIGHT	→+重P
兩手UPPER	↘+重P
踵落	←+重K
AIR上鈎KICK	↘+重K
REVERSE KICK	→+重K
HINATA落	空中→+重P
空中回轉踵落	空中→+重K
必殺技	
連擊拳	↓↘→+P · P連打
昇陽拳	→↓↘+P
炎舞腳	↓↙←+K
連腳彈	空中↓↘→+K(於HIGH JUMP中能連續輸入三次)
完全燃燒ATTACK	
FIRE旋風腳	↓↙←↓↙←+K
空中FIRE旋風腳	空中↓↙←↓↙←+K
#AIR BURST	↓↙←↓↙←+P · P連打
*FIRE連擊拳	↓↘→↓↘→+P
愛與友情之TWO PLATON	
GUTS百倍	同等強度PK同按
CROSS FIRE KICK(HINATA 2專用)	同等強度PK同按

～謎之風紀委員～鑑 恭介

特殊技	
踏前掌底	→+重P
裏拳	←+重P
回蹴	→+重K
AIR推上KICK	↘+重K
回轉踵落	←+重K
空中UPPER	空中→+重P
斜跳回蹴	空中→+重K
必殺技	
CROSS CUTTER	↓↘→+P
幻影WAVE	空中↓↘→+P
幻影KICK	↓↘→+K
空中幻影KICK	空中↓↘→+K
雷神UPPER	→↓↘+P
幻影BREAKER	↓↙←+P
完全燃燒ATTACK	
擴散CROSS CUTTER	↓↘→↓↘→+P
DOUBLE幻影KICK	↓↘→↓↘→+K
空中DOUBLE幻影KICK	空中↓↘→↓↘→+K
愛與友情之TWO PLATON	
LAST SYMPHONIZE	同等強度PK同按

～耀眼的紅色運動衣～熱血 隼人

特殊技	
指摘突	→+重P
教育竹刀	←+重P
竹刀打上	↘+重P
校庭三周KICK	→+重K
本氣踵	←+重K
扱竹刀	空中→+重P
必殺技	
熱血竹刀	↓↘→+P
空中熱血竹刀	空中↓↘→+P
CROSS COUNTER	↓↙←+P
氣合KICK	→↓↘+K
指導KICK	↓↙←+K
完全燃燒ATTACK	
熱血腕立伏	↓↘→↓↘→+P
熱血CROSS COUNTER	↓↙←↓↙←+P
愛與友情之TWO PLATON	
熱血氣合砲	同等強度PK同按

五輪高校

～爆裂SLUGER～沢村 將馬



特殊技	
BATTING	→+重P
UPPER SWING	↘+重P
HELMET割	←+重P
雙龍KICK	→+重K
空中BATTING	空中→+重P
豪快LEAD	←+KK同按
豪快SLIDING	豪快LEAD中輕K
豪快KICK	豪快LEAD中重K
必殺技	
超剛速球	↓↘→+P
EBI反HIGH JUMP剛速球	空中↓↘→+P
大回轉打法	→↓↘+P
殺人SLIDING	↓↘→+K
一本釣打法	→↘↓↙←+P
完全燃燒ATTACK	
分身魔球	↓↘→↓↘→+P
HIGH JUMP分身魔球	空中↓↘→↓↘→+P
HOME RUN打法	↓↙←↓↙←+P
愛與友情之TWO PLATON	
GROUND SLUM	同等強度PK同按

～POWERFUL ATTACKER～鮎原 夏

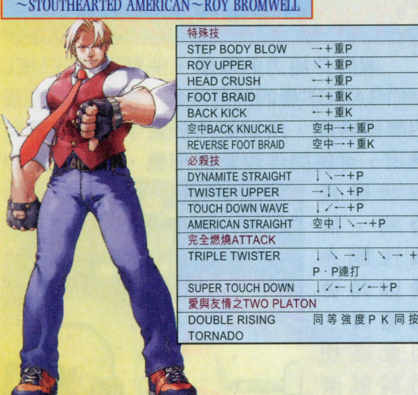
特殊技	
大耳光	→+重P
AIR RECEIVE	↘+重P
SERVICE	←+重P
回胴蹴	↙+重K
叩落	空中→+重P
空中回蹴	空中→+重K
回轉踵落	空中←+重K
必殺技	
JUMPING SERVE	↓↘→+P
空中JUMPING SERVE	空中↓↘→+P
SLIDING RECEIVE	→↓↘+P
回轉RECEIVE	↓↙←+P
自給自足SPIKE	→↘↓↙←+K
特訓SPIKE	空中↓↙←+P
完全燃燒ATTACK	
千本SPIKE	↓↘→↓↘→+P
FIRE ATTACK	空中↓↘→↓↘→+P
愛與友情之TWO PLATON	
FIGHT百倍	同等強度PK同按
DOUBLE SKY ATTACK(夏2專用)	同等強度PK同按

～天才GOALKEEPER～ROBERTO 三浦

特殊技	
PUSH PUNCH	→+重P
LIFTING	→+重K
AIR BICYCLE KICK	↘+重K
天頂割	←+重K
SHOOT KICK	空中→+重K
特殊移動FEINT	←+KK同按
LIFTING連攜	→+重K
後方LIFTING	LIFTING中重K
HEEL LIFTING	後方LIFTING中重K
HEDDING	HEEL LIFTING中重K
必殺技	
SHINING SAVE	↓↘→+P
空中SHINING SAVE	空中↓↘→+P
[illegible]NG SHOOT	↓↘→+K
[illegible]ISING KICK	→↓↘+K
[illegible]中RISING KICK	空中→↓↘+K
[illegible]LIDING KICK	↓↙←+K
BICYCLE KICK	空中↓↘→+K
完全燃燒ATTACK	
爆裂V GOAL	↓↘→↓↘→+K
[illegible]AIR BURST	↓↙←↓↙←+K · K連打
[illegible]裂LIFTING	↓↙←↓↙←+K · K連打
[illegible]情之TWO PLATON	
[illegible]AP DOUBLE SHOOT	同等強度PK同按

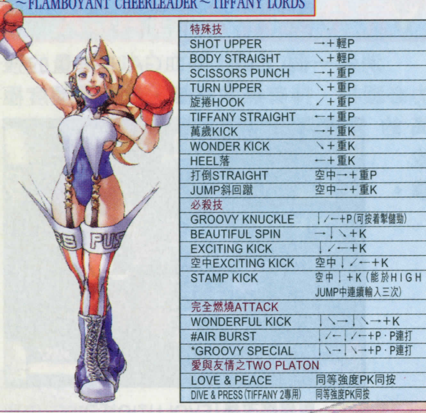
PACIFIC HIGH SCHOOL

~STOUTHEARTED AMERICAN~ROY BROMWELL



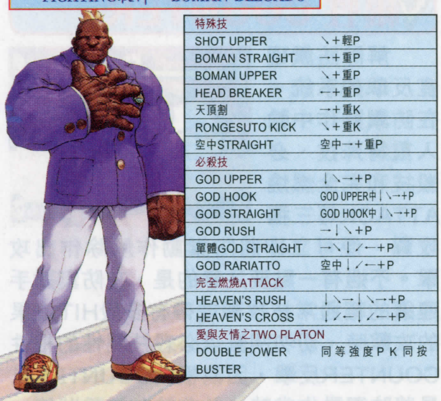
特殊技	
STEP BODY BLOW	→+重P
ROY UPPER	↘+重P
HEAD CRUSH	←+重P
FOOT BRAID	→+重K
BACK KICK	←+重K
空中BACK KNUCKLE	空中→+重P
REVERSE FOOT BRAID	空中→+重K
必殺技	
DYNAMITE STRAIGHT	↓↘→+P
TWISTER UPPER	→↓↘+P
TOUCH DOWN WAVE	↓↙←+P
AMERICAN STRAIGHT	空中↓↘→+P
完全燃燒ATTACK	
TRIPLE TWISTER	↓↘→↓↘→+P・P連打
SUPER TOUCH DOWN	↓↙←↓↙←+P
愛與友情之TWO PLATON	
DOUBLE RISING TORNADO	同等強度PK同按

~FLAMBOYANT CHEERLEADER~TIFFANY LORDS



特殊技	
SHOT UPPER	→+輕P
BODY STRAIGHT	↘+輕P
SCISSORS PUNCH	→+重P
TURN UPPER	↘+重P
旋捲HOOK	↙+重P
TIFFANY STRAIGHT	←+重P
萬歲KICK	→+重K
WONDER KICK	↘+重K
HEEL落	←+重K
打倒STRAIGHT	空中→+重P
JUMP斜回蹴	空中→+重K
必殺技	
GROOVY KNUCKLE	↓↙←+P(可按着掣儲勁)
BEAUTIFUL SPIN	→↓↘+K
EXCITING KICK	↓↙←+K
空中EXCITING KICK	空中↓↙←+K
STAMP KICK	空中↓+K(能於HIGH JUMP中連續輸入三次)
完全燃燒ATTACK	
WONDERFUL KICK	↓↘→↓↘→+K
#AIR BURST	↓↙←↓↙←+P・P連打
*GROOVY SPECIAL	↓↘→↓↘→+P・P連打
愛與友情之TWO PLATON	
LOVE & PEACE	同等強度PK同按
DIVE & PRESS(TIFFANY 2專用)	同等強度PK同按

~FIGHTING牧師~BOMAN DELGADO



特殊技	
SHOT UPPER	↘+輕P
BOMAN STRAIGHT	→+重P
BOMAN UPPER	↘+重P
HEAD BREAKER	←+重P
天頂割	→+重K
RONGESUTO KICK	↘+重K
空中STRAIGHT	空中→+重P
必殺技	
GOD UPPER	↓↘→+P
GOD HOOK	GOD UPPER中↓↘→+P
GOD STRAIGHT	GOD HOOK中↓↘→+P
GOD RUSH	→↓↘+P
單體GOD STRAIGHT	→↘↓↙←+P
GOD RARIATTO	空中↓↙←+P
完全燃燒ATTACK	
HEAVEN'S RUSH	↓↘→↓↘→+P
HEAVEN'S CROSS	↓↙←↓↙←+P
愛與友情之TWO PLATON	
DOUBLE POWER BUSTER	同等強度PK同按

外道高校

~進攻隊長~山田 榮二(EDGE)

特殊技	
SLASH	→+重P
AIR SLASH	↘+重P
前轉踵落	→+重K
SPRING AIR KICK	↘+重K
回蹴	←+重K
空中踵落	空中→+重K
回蹴COMBO 1	←+重K・←+重K・←+重K・←+重K
回蹴COMBO 2	←+重K・←+重K・←+重K・→+重K
回蹴COMBO 3	←+重K・←+重K・→+重K・←+重K
回蹴COMBO 4	←+重K・←+重K・→+重K・→+重K
必殺技	
裏斬	↓↘→+P(能連續輸入三次)
空中裏斬	空中↓↘→+P
對空裏斬	↓↙←+P
罵倒	↓↘→+K
破壞	↓↙←+K
完全燃燒ATTACK	
血祭	↓↘→↓↘→+P
#AIR BURST	↓↙←↓↙←+P・P連打
#空中AIR BURST	空中KK同按・K連打
*砂爆	空中↓↘→↓↘→+K
愛與友情之TWO PLATON	
血"獄	同等強度PK同按

~功夫RIDER~風間 晶/ 真面目 晶(AKIRA)

特殊技	
開砲掌	→+重P
通天打	↘+重P
空轉蹴	→+重K
頭天蹴	空轉蹴中K
轉周脚	空轉蹴中↓+K
伸轉脚	空中→+重K
空轉蹴	→+重K
頭天蹴	空轉蹴中K
轉周脚	空轉蹴中↓+K
必殺技	
裏裡門(風間晶專用技)	↓↘→+P
骸裡門(真面目晶專用技)	↓↘→+P
旋舞蹴	↓↘→+輕K
旋舞蹴	↓↘→+重K(能連續輸入三次)
放舞	↓↙←+K
破天之構	↓↙←+P
龍牙裂斬	破天之構中輕P・重P・重K・輕K・輕K・輕K
旋燕嵐舞	破天之構中重P・輕P・輕K・重K
羅漢進擊	破天之構中輕K・輕K・輕K・輕P・重P・重K
鳳翼天蹴	破天之構中重K・輕K・輕K・輕K・輕P・重P
完全燃燒ATTACK	
氣功塊	↓↘→↓↘→+P
空中氣功塊	空中↓↘→↓↘→+P
破之連舞	↓↙←↓↙←+P
天之連舞	↓↙←↓↙←+K
愛與友情之TWO PLATON	
連擊連舞(風間晶專用技)	同等強度PK同按
協奏連擊蹴(真面目晶專用技)	同等強度PK同按

~外道高校傳説之總番長~風間 醍醐

特殊技	
踏進STRAIGHT	→+重P
腦天突	←+重P
踏進UPPER	↘+重P
男蹴	→+重K
踵落	←+重K
必殺技	
無雙突	↓↘→+輕P
無雙突	↓↘→+重P(能連續輸入五次)
無雙蹴	↓↘→+K
背中語	↓↙←+P
氣功塊	空中↓↘→+P
完全燃燒ATTACK	
無雙正拳突	↓↘→↓↘→+P
男之背中	↓↙←↓↙←+P
硬氣功塊	空中↓↘→↓↘→+P
愛與友情之TWO PLATON	
男之中之男	同等強度PK同按

~怪力番長~石動 岩

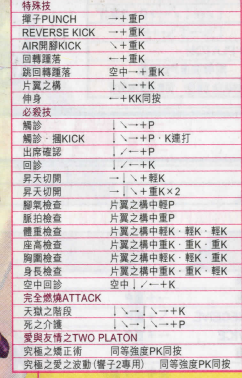
特殊技	
卓台返	↘+輕P
拳骨PUNCH	→+重P
岩UPPER	↘+重P
天頂割	←+重P
踏住四股	←or→+重K
岩DROP KICK	空中→+重K
必殺技	
鐵砲突	↓↘→+輕P(能連續輸入兩次)
鐵砲突	↓↘→+重P(能連續輸入三次)
荒波四股	↓↘→+K
岩碎	→↓↘+P
拍手破	↓↙←+P
岩石碎	空中↓↘→+P
岩石落	空中↓↘→+K
大嵐	近敵時→↘↓↙←+P
完全燃燒ATTACK	
亂鐵砲突	↓↘→↓↘→+P
噴火山	近敵時↓↙←↓↙←+P
愛與友情之TWO PLATON	
活火山	同等強度PK同按

JUSTICE 學園

~機動教師~島津 英雄

特殊技	
島津流HOOK	→+重P
島津流UPPER	↘+重P
鎖骨割	←+重P
踵落	←+重K
打倒STRAIGHT	空中→+重P
必殺技	
正波拳	↓↘→+P
空中正波拳	空中↓↘→+輕P
空中正波拳	空中↓↘→+重P(能於HIGH JUMP中能連續輸入三次)
對空正波拳	↓↙←+P
實直拳	→↓↘+P
真圓脚	↓↙←+K
雷鋭蹴	空中↓↘→or↓↙←+K(能於HIGH JUMP中連續輸入三次)
完全燃燒ATTACK	
島津流真實直拳	↓↘→↓↘→+P
島津流正波拳	↓↙←↓↙←+P
愛與友情之TWO PLATON	
島津流真正波拳	同等強度PK同按

~白衣之惡魔~水無月 響子

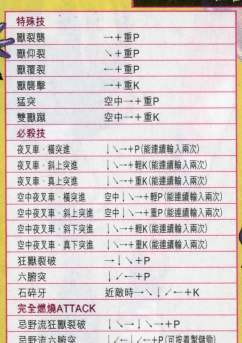


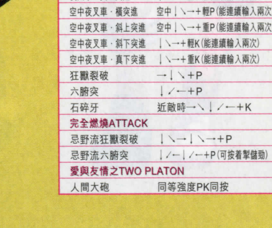
特殊技	
揮子PUNCH	→+重P
REVERSE KICK	→+重K
AIR開脚KICK	↘+重K
回轉踵落	←+重K
跳回轉踵落	空中→+重K
片翼之構	↓↘→+K
伸身	←+KK同按
必殺技	
觸診	↓↘→+P
觸診・摑KICK	↓↘→+P・K連打
出席確認	↓↙←+P
回診	↓↙←+K
昇天切開	→↓↘+輕K
昇天切開	→↓↘+重K×2
脚氣檢查	片翼之構中輕P
脈拍檢查	片翼之構中重P
體重檢查	片翼之構中輕K・輕K・輕K
座高檢查	片翼之構中重K・重K・重K
胸圍檢查	片翼之構中輕K・輕K・重K
身長檢查	片翼之構中重K・重K・輕K
空中回診	空中↓↙←+K
完全燃燒ATTACK	
天獄之階段	↓↘→↓↘→+K
死之介護	↓↘→↓↘→+P
愛與友情之TWO PLATON	
究極之矯正術	同等強度PK同按
究極之愛之波動(響子2專用)	同等強度PK同按

~討厭的狂氣~忌野 雹



特殊技	
影斬	→+輕P
裁斬	→+重P
魔招斬	↘+重P
割斬	←+重P
螺旋蹴	→+重K
魔誘蹴	↘+重K
巡獄蹴	←+重K
獄落斬	空中→+重P
必殺技	
一文字斬	↓↘→+P
十文字斬	一文字斬中P
居合斬	↓↙←+P
櫻龍斬	→↓↘+P
幻影蹴	↓↙←+K
空中幻影蹴	空中↓↙←+K
天雷斬	空中↓↘→+P
完全燃燒ATTACK	
暗黑幻影蹴	↓↙←↓↙←+K
暗黑幻影斬	↓↘→↓↘→+K
愛與友情之TWO PLATON	
殘酷斬	同等強度PK同按





~猛獸校長~忌野 雷藏



特殊技	
獸裂襲	→+重P
獸仰裂	↘+重P
獸覆裂	←+重P
獸襲擊	→+重K
猛突	空中→+重P
雙獸蹴	空中→+重K
必殺技	
夜叉車・橫突進	↓↘→+P(能連續輸入兩次)
夜叉車・斜上突進	↓↘→+輕K(能連續輸入兩次)
夜叉車・真上突進	↓↘→+重K(能連續輸入兩次)
空中夜叉車・橫突進	空中↓↘→+輕P(能連續輸入兩次)
空中夜叉車・斜上突進	空中↓↘→+重P(能連續輸入兩次)
空中夜叉車・斜下突進	↓↘→+輕K(能連續輸入兩次)
空中夜叉車・真下突進	↓↘→+重K(能連續輸入兩次)
狂獸裂破	→↓↘+P
六腑突	↓↙←+P
石碎牙	近敵時→↘↓↙←+K
完全燃燒ATTACK	
忌野流狂獸裂破	↓↘→↓↘→+P
忌野流六腑突	↓↙←↓↙←+P(可按着掣儲勁)
愛與友情之TWO PLATON	
人間大砲	同等強度PK同按

玉川南高校

~戰鬥女子高生~春日野 櫻(SAKURA)

特殊技	
SHOT UPPER	→+重P
鐘擺UPPER	↘+重P
鎖骨割	←+重P
一文字蹴	→+重K
顎撥蹴	↘+重K
FLOWER KICK	←+重K
櫻落	空中→+重P
空中回蹴	空中→+重K
必殺技	
波動拳	↓↘→+P(可按着掣儲勁)
天仰波動拳	↓↙←+P
蒼空波動拳	空中↓↘→+P
盛櫻拳	→↓↘+P
春風脚	↓↙←+K
空中春風脚	空中↓↙←+K
完全燃燒ATTACK	
真空波動拳	↓↘→↓↘→+P
真空蒼空波動拳	空中↓↘→↓↘→+P
真空天仰波動拳	↓↙←↓↙←+P
亂櫻	↓↘→↓↘→+K
春一番	↓↙←↓↙←+K
愛與友情之TWO PLATON	
春獄殺	同等強度PK同按

＊……『*』為「EVOLUTION DISC」中專用「完全燃燒ATTACK」、『#』則為「ARCADE DISC」中專用「完全燃燒ATTACK」

私立Justice學園 熱血青春日記

教你「做人」之道

By: 熱血教練小寶寶

私立學園大招生！！

1) 辦妥入學手續

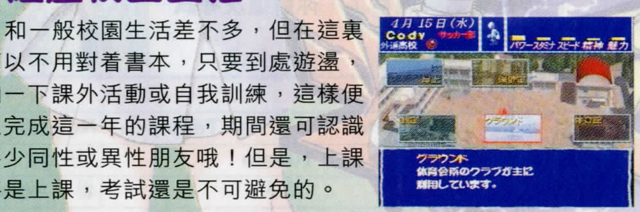
想在私立Justice的世界中做一個熱血的格鬥家？！ 當然啦，第一件應當做的事便是遞表申請了。只要填妥申請書，畫好自己的貓樣，無論夠不夠十四分，只要能通過那簡單的入學試，這裏的大門也會為大家打開的。





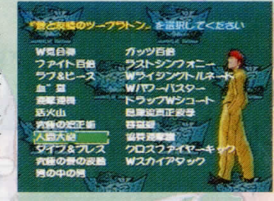
2) 經歷校園生活

和一般校園生活差不多，但在這裏大可以不用對着書本，只要到處遊盪，參加一下課外活動或自我訓練，這樣便可以完成這一年的課程，期間還可認識到不少同性或異性朋友哦！但是，上課始終是上課，考試還是不可避免的。

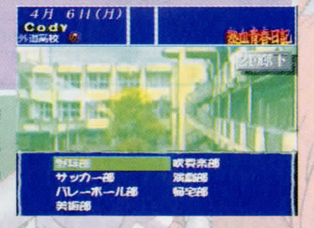


3) 又一位熱血少年格鬥家了！

經過一年的艱苦(？！)鍛練，通過了重重考試，終於畢業，社會又多一條棟樑了！而在這時，你可以看一看這角色的狀態及必殺技表，然後便可以選擇自己的一套「愛與友情合體技」。最後響子老師會提醒你儲存下這個資料。跟着只要將這角色登錄下來，便可讓他在對戰或其他模式中一展所長了。



大量社團活動，任你參加！



在學校中可以參加的社團活動有7種， 其中包括:野球部，排球部等等。每種課外活動都會對角色的不同屬性有不同的影響。

野球部: 一般屬性會增加，但會降低潛在能力
足球部: 主要針對足部的攻擊力及速度，但會降低拳擊力
排部部: 主要針對手部的攻擊力及力量，但會降低腳踢力
戲劇部: 主要針對潛在能力的提升，但會降低體力
美術部: 主要針對速度的提升，但會降低攻擊力
吹奏樂部: 主要針對防禦力的提升，但會降低速度
歸宅部: 沒有主攻的提升目標，但亦沒有降低的目標

除了社團活動，亦有自由Training時間


跑步: 主要提升體力，但或會降低攻擊力


掌上壓: 主要提升攻擊力，少量提升拳力但或會降低速度


Sit Up: 主要提升防禦力，少量提升根性但或會降低攻擊力


短跑: 主要提升速度，少量提升腳力


拳擊訓練: 主要提升拳擊力，少量提升攻擊力但或會降低腳踢力


踢腿訓練: 主要提升腳踢力，少量提升速度但或會降低拳擊力


讀書: 主要提升潛在能力，少量提升拳擊力但或會降低體力

還有迷你遊戲，多項任擇:

五輪祭的四種活動

1 將馬的Home Run 競爭



投手會擲出10次球，而主角可以利用○鍵將球打回去，最後以最高分的五次的和為總分。因為一球只能最多估到140m，所以最分數是700分。

2 夏之 Servings S

先利用方向鍵決定夏面對的方向，然後看準畫面右下方的力量棒，在升直最高時(或你想要的力量時)按下○鍵不放，直至旁邊的角度指標提升至所想角度才放手。夏便會將球打出，在球落地的擊中範圍如果打中了地上的紙版便可得分(如打中雷藏校長是會減分的)，而如果一次中多個紙版的話，分數是會以倍數的提升呢！

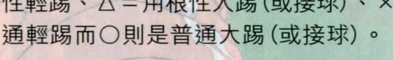


3 Roberto 之 PK 戰

和一般足球遊戲的PK戰差不多，但多了一個方向標，可讓大家喵準發射。在射出之後按方向鍵是可以影響球的飛行軌跡。另外，可以選擇使用根性來射球或接球，其中的按鍵為：□＝用根性輕踢、△＝用根性大踢(或接球)、×＝普通輕踢而○則是普通大踢(或接球)。



4 Roberto 之 爆裂 Shoot



在這遊戲中，只要用射球將門前的版射便可得相對分數，而大家可以好好瞄得準的話便不難得高分。操控法和PK戰大攻相同，而需要知道的，就是如果球的落點是分版邊甚至版角的話，是可以一球射去兩塊甚至四塊分版的。



本年度之校曆：

各月份之 Event 及所遇人物/ 地點表列

4月 開學試/ 加入課外活動



這月份是開學月，大家可以在各社團中找出最喜歡的一個加入，另外大家可以依着下面的表，根據自己的學校便可以知道在其麼位找到甚麼人了。

	太陽學園	五輪高校	Pacific High School	外道高校
屋上	Akira · Edge · 岩			
保健室	響子 · 英雄			
教室	伐 · Hinata · 恭介			
Ground	Roy · Tiffany · Boman			
體育館	Roberto · 將馬 · 夏			

5月 第一學期中期試驗



這個是學期的第一次試，可不要這麼快便被踢出校哦！

	太陽學園	五輪高校	Pacific High School	外道高校
屋上	醍醐 · Akira			
保健室	響子			
教室	隼人 · 伐			
Ground	/			
體育館	英雄 · 雷藏			

6月 太P戰



太P戰中有三種迷你遊戲供選擇比賽哦，選出最擅長的一項作賽吧！

	太陽學園	五輪高校	Pacific High School	外道高校
屋上	雹			
保健室	/			
教室	Roy · Tiffany			
Ground	Roberto · 將馬			
體育館	恭介 · Hinata			

7月 第一學期期末試驗



終於到期末試了，如果沒有信心的話就先練習一下吧！

	太陽學園	五輪高校	Pacific High School	外道高校
屋上	將馬		Boman · Tiffany	將馬
保健室	夏		Tiffany	夏
教室	恭介			Edge
Ground	Roberto		Roy · Tiffany	Roberto
體育館	/			

8月 臨海合宿



這可是一次結識朋友，增加好感的大好機會呢！

	太陽學園	五輪高校	Pacific High School	外道高校
屋上	Hinata			Akira
保健室	響子 · 雷藏		雹	響子 · 雷藏
教室	/			
Ground	夏		Tiffany	夏
體育館	隼人			醍醐

9月 學園祭/ 轉換課外活動



學園祭除了可以玩迷你遊戲外，也可以選擇進入「肝試」迷宮哦！

	太陽學園	五輪高校	Pacific High School	外道高校
屋上	英雄			
保健室	響子			
教室	伐			岩
Ground	將馬		Roy	將馬
體育館	/			

10月 第二學期中期試驗



已經是第二學期早了，你對這次考試有信心嗎？

	太陽學園	五輪高校	Pacific High School	外道高校
屋上	Roberto		Tiffany	Roberto
保健室	Hinata			Edge
教室	隼人			岩 · Akira
Ground	響子			
體育館	夏		Boman · 夏	夏

11月 五輪祭



經長期訓練的迷你遊戲，終於可以大展身手了。

	太陽學園	五輪高校	Pacific High School	外道高校
屋上	伐	雷藏	雹	Akira
保健室	響子	將馬	/	響子
教室	Hinata	/	Boman · Tiffany	Edge
Ground	/	Roberto	Roy	/
體育館	恭介	英雄		岩

12月 第二學期期末試驗，聖誕節



聖誕節……找誰來陪伴渡過好呢？

	太陽學園	五輪高校	Pacific High School	外道高校
屋上	/	英雄		岩
保健室	響子 · Hinata	/	Tiffany	醍醐
教室	伐	Roberto · 將馬 · 夏	Boman	/
Ground	恭介	將馬 · 響子	Roy	Edge
體育館	隼人	夏	/	Akira



1月 正月/ 轉換課外活動

正月可以到神社許願，願望會否能成呢？



	太陽學園	五輪高校	Pacific High School	外道高校
屋上	Hinata	雷藏	雹	醍醐
保健室	響子	英雄・響子・雷藏・隼人		響子
教室	恭介	將馬	Roy	岩
Ground	隼人	Roberto	Tiffany	Akira
體育館	伐	夏	Boman	Edge

2月 情人節

情人節了，會有人送你朱古力嗎？



	太陽學園	五輪高校	Pacific High School	外道高校
屋上	伐	Roberto	雹	Akira
保健室	響子	雷藏	Boman・響子	響子
教室	Hinata	英雄		Edge
Ground	隼人	將馬	Roy	醍醐
體育館	恭介	夏	Tiffany	岩

書友仔們還可能有禮物送給你呢！

Item 表

人物	物品	物品	物品
	效果	效果	效果
伐	忍者武藝秘傳之書	燒章魚	餘下的晚報
	拳擊和速度或體力大幅上升	攻擊力與體力大幅上升	速度及腳踢大幅上升
Hinata	像是蛋糕的東西	一樣的頭帶	通信教育空手Set
	根性少量上升	防禦力少量上升	攻擊力與腳踢大幅上升
恭介	特別風紀委員章	貴重的果汁	假光頭假髮
	潛在能力少量上升	體力少量上升	防禦力少量上升
隼人	熱血的頭布	熱血竹刀	燃燒熱血紅色外套
	根性少量上升	攻擊力大幅上升, 根性上升	防禦力少量上升
將馬	將馬的球棒	紅色的護腕	貴重的午飯
	攻擊力與體力大幅上升	拳擊力少量上升	速度少量上升
夏	夏的手帕	自製的便當	自製的蛋糕
	速度少量上升	體力少量上升	拳擊力少量上升
Roberto	巴西的錢幣	巴西的錢幣	J.League的入場券
	腳踢力大幅上升	腳踢力少量上升	速度上升, 腳踢小量上升
Roy	戒指	耳環	Roy的相片
	拳擊力少量上升	防禦力少量上升	根性少量上升
Tiffany	代替挨打的ＫＩＳＳ	認真的ＫＩＳＳ	Boman的上衣
	速度少量上升	潛在能力少量上升	防禦力少量上升
Boman	募金之羽毛	Boman種的花	十字架pendent
	潛在能力與腳踢大幅上升	潛在能力少量上升	拳擊力少量上升
Edge	噴髮霧	ＥＤＧＥ的頭帶	外道耳環
	攻擊力少量上升	潛在能力與速度大幅上升	根性少量上升
Akira	骷髏封條	鐵騎士漫畫	電單車的鎖匙扣
	根性少量上升	拳擊力少量上升	速度少量上升
岩	三色飯團	珍寶混合飯團	岩等製
	體力少量上升	拳擊力少量上升	攻擊力與體力大幅上升
醍醐	男之學	極龍也貼紙	男之紋章
	防禦力大幅上升, 攻擊力上升	根性少量上升	腳踢力少量上升
英雄	精力拉麵	島津雄Cyan色紙	島津流之極意初級編
	體力少量上升	速度少量上升	攻擊力少量上升
響子	相片	電話號碼	響子先生的秘密
	根性與潛在能力大幅上升	潛在能力少量上升	腳踢力少量上升
雷藏	忌野流漢方藥	忌野流護身術之本	忌野流通信講座
	體力少量上升	攻擊力少量上升	拳擊力與腳踢力大幅上升
雹	雹的金鈕	無銘之刀	忌野家流傳護身符
	防禦力少量上升	攻擊力少量上升	潛在能力少量上升



預先披露！！各科考試範圍

入學試

試題 1: 移動之基礎

前進和後退是最基本的移動方法，只要看準指示按下左或右鍵便可以輕易通過這個考試。



試題 2: 重力理論

除了前進和後退，跳躍和蹲下也是移動的重要一環。看到隼人叫跳躍(ジャンプ)時便按上，蹲下(しゃかむ)時便按下吧！



試題 3: 腕力之法則

當然，格鬥遊戲不能光是移動，攻擊也很重要的哦。看到指示便按下適當的鍵吧！



試題 4: 足技之理論

適當地運用輕腳和重腳將是本遊戲的重要策略之一，遵照指示好好練習一下吧。



試題 5: 基礎之總括

這試題只是以上四個試題的混合題，基本上如果剛才沒有問題的話，這裏也不會有甚麼困難。只要認清楚日文，冷靜地輸入便可以了。



入学試験　成績発表

科目	行動力	正確さ	素早さ	評価
1 移動の基礎	100	100	100	S
2 重力理論	100	100	99	A
3 腕力の法則	100	100	100	S
4 足技理論	96	100	97	A
5 基礎の総括	97	100	94	A
総合成績	493	500	490	A

第一學期中間試驗

試題 1: Step 用法

Step和前進後退相似，唯一不同的，就只是step是連按該方向兩次罷了！



試題 2: 3次元論

既然是一隻立體格鬥遊戲，側閃的技巧可少不了。只要同時按兩個腳鍵，便可以作出奧移動，而手前移動則是同時按下鍵和兩個腳鍵。



試題 3: 重力理論之應用

除了一般的跳躍，這遊戲中還有超跳躍的，在隼人叫超跳躍(ハイジャンプ)時，只要按一下方向鍵的下再立即按上便可以了。



試題 4: 投技作用

投技可是格鬥遊戲中的一個重要原素哦！這個很簡單，只要同時按下兩個拳鍵便可以了。



試題 5: 特殊移動總括

和入學試一樣，第5試題只是以上4個題目的綜合，只要小心一點便行了。



1学期中間試験　成績発表

科目	行動力	正確さ	素早さ	評価
1 ステップ用法	100	100	100	S
2 3次元論	100	100	100	S
3 重力理論の応用	94	100	91	A
4 投げ作用	97	100	100	A
5 特殊行動総括	81	100	99	A
総合成績	472	500	490	A

第一學期期末試驗

試題 1: 受身之原理

記着先要走到隼人的身旁讓他打倒，否則就不能受身了。而受身則非常簡單，只要被擊飛時同時按任何兩個鍵，或者方向鍵加任何一鍵便可。



試題 2: 4方向起上之定理

只要在被擊倒後按下適當的方向鍵，便可以作出不同方向的起上動作。方向鍵的上是通常起上，後方就是後轉，前方是前轉而下方是橫轉。



試題 3: 愛與友情和甚麼

起動愛與友情Platon很簡單，只要同時按同一強度的拳和腳便可，但要避過隼人的攻擊才可哦！



試題 4: 熱血 Combo 之世界

熱血combo的使出方法大家可以看一下KOTARO的介紹。只要依着指示做便可，順帶一提，多打了是不會當作錯的，所以大可以妄為…



試題 5: 攻守之見極

同樣，是以上的綜合，但要記得受身和起上兩項是要事先被打倒的哦。

1学期期末試験　成績発表

科目	行動力	正確さ	素早さ	評価
1 受け身の原理	82	100	91	B
2 4方起きあがりの定理	92	100	94	A
3 愛と友情とは何ぞや?	30	100	68	C
4 熱血コンボの世界	100	100	100	S
5 攻守の見極め	85	100	87	B
総合成績	389	500	440	B

第二學期中間試驗

試題 1: Air - Burst 現象

只要同時按前斜下方和強拳或腳便可將對手打到上空，如果這時按上的話便可以自動作出一個超跳躍，然後只要按下任何鍵攻擊便算完成了Air Burst。



試題 2: 4方向起上之應用

還記得之前的4方向起上移動嘛？這個也是大同小異，多了的地方就是在起上時多按一個攻擊鍵而已。



試題 3: 炸裂！ 根性 Counter

在檔格的動作中立即輸入攻擊的指令，便可以立即作出根性Counter，由於是自動防禦的關係，這題可以很容易的通過。



試題 4: 完全燃燒法

完全燃燒Attack，換句話説即是一般人説的超必殺技，由於PS加入了Shortcut Key，所以可安心地按下L1或L2鍵便可輕易使出……



試題 5: 成長過程之確認

一如以往，都是綜合問題，但要小心根性Counter時要擋格，但是起上攻擊卻一定要倒下哦！



第二學期期末試驗

試題 1: 閃入之展開

在對手開始攻擊的同時，按下兩個腳鍵便可使出。只要多加練習，取到S級的機會便會很高呢！



試題 2: 投技解法開放論

這個是本校最難的試題哦！做法是在對手使出投技的同時，立即輸入投技的指令，但是……談何容易呢！



試題 3: 攻擊相殺法

這一個比上面的容易，做法很相似，只要在對方使出攻擊時同時作出攻擊，如果兩方的攻擊判定同時出現時，相殺便成功了。



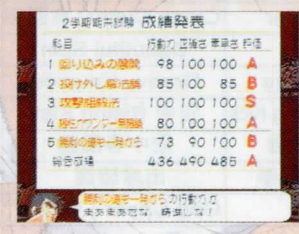
試題 4: 根性 Counter 無限論

根性Counter除了可以使出普通攻擊外，也可以使出完全燃燒Attack。由於有L1及L2鍵的幫助，這關可以很容易通過。



試題 5: 勝利之道一發

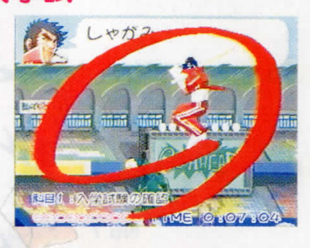
到了這時，也不用我多説了吧！



最終試

試題 1: 入學試

入學試所有試題的綜合題。



試題 2: 第一學期期中試驗

第一學期期中試驗所有試題的綜合題。



試題 3: 第一學期期末試驗

第一學期期末試驗所有試題的綜合題。



試題 4: 第二學期期中試驗

第二學期期中試驗所有試題的綜合題。



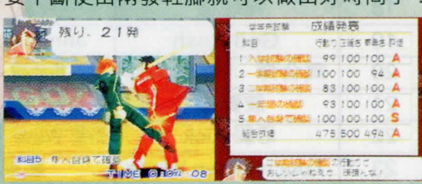
試題 5: 第二學期期末試驗

第二學期期末試驗所有試題的綜合題。



試題 6: 隼人自身之試驗

這個很簡單，只要用最短時間攻擊隼人三十下便可通過。經過多次測試，發覺到只要不斷使出兩發輕腳就可以做出好時間了！





作育英才，究竟最終有何發展？！

Edit 人物 必殺技表 & 分配表

Edit 人物分配法:

全部參數在 Lv 10 以上？ → YES: Lv 16 的參數有一個以上？ / NO: 全部參數在 Lv 7 以上？

Lv 16 的參數有一個以上？ → YES: No.1 / NO: Lv 15 的參數有一個以上？

Lv 15 的參數有一個以上？ → YES: No.2 / NO: Lv 14 的參數有一個以上？

Lv 14 的參數有一個以上？ → YES: No.3 / NO: No.4

全部參數在 Lv 7 以上？ → YES: 根性 Lv 3 以上？ / NO: 攻擊力 Lv 14 以上和防禦力 Lv 13 以上？

根性 Lv 3 以上？ → YES: No.6 / NO: No.5

攻擊力 Lv 14 以上和防禦力 Lv 13 以上？ → YES: 速度 Lv 3 以上？ / NO: 速度和潛在能力都在 Lv 13 以上？

速度 Lv 3 以上？ → YES: No.8 / NO: No.7

速度和潛在能力都在 Lv 13 以上？ → YES: 拳擊力大過腳踢力？ / NO: 體力和潛在能力都在 Lv 13 以上？

拳擊力大過腳踢力？ → YES: No.9 / NO: No.10

體力和潛在能力都在 Lv 13 以上？ → YES: 拳擊力大過腳踢力？ / NO: 速度和根性都在 Lv 13 以上？

拳擊力大過腳踢力？ → YES: No.11 / NO: No.12

速度和根性都在 Lv 13 以上？ → YES: 拳擊力大過腳踢力？ / NO: 體力和根性都在 Lv 13 以上？

拳擊力大過腳踢力？ → YES: No.13 / NO: No.14

體力和根性都在 Lv 13 以上？ → YES: 拳擊力大過腳踢力？ / NO: 最強的能力參數為何？

拳擊力大過腳踢力？ → YES: No.15 / NO: No.16

最強的能力參數為何？

攻擊力？ → YES: No.17 / NO: 防禦力？

防禦力？ → YES: No.18 / NO: 體力？

體力？ → YES: No.19 / NO: 根性？

根性？ → YES: No.20 / NO: 潛在能力？

潛在能力？ → YES: No.21 / NO: 速度？

速度？ → YES: No.22 / NO: 拳擊力？

拳擊力？ → YES: No.23 / NO: 腳踢力？

腳踢力？ → YES: No.24

YES
NO

Edit 人物 Level 分配法

人物編號 1 ~ 4 ：

最高 4 個參數平均值不足 13 → Level 1

最高 4 個參數平均值 13 ~ 14 → Level 2

最高 4 個參數平均值 14 以上 → Level 3

人物編號 5 ~ 6：

最高 4 個參數平均值不足 5 → Level 1

最高 4 個參數平均值 5 ~ 6 → Level 2

最高 4 個參數平均值 6 以上 → Level 3

人物編號 7 ~ 16：

最高 4 個參數平均值不足 11 → Level 1

最高 4 個參數平均值 11 ~ 13 → Level 2

最高 4 個參數平均值 13 以上 → Level 3

人物編號 17 ~ 24：

最高 4 個參數平均值不足 7 → Level 1

最高 4 個參數平均值 7 ~ 11 → Level 2

最高 4 個參數平均值 11 以上 → Level 3

Edit 人物必殺技表

人物編號	必殺技 Level 1	必殺技 Level 2	必殺技 Level 3	完全燃燒 Attack Level 1	完全燃燒 Attack Level 2	完全燃燒 Attack Level 3
1	正波拳	幻影 Kick	盛櫻拳	島津流正波拳	Double 幻影拳	亂櫻
2	實直拳	Jumping Serve	雷鋭蹴 大嵐	島津流真實直拳	Fire Attack	熱血 Cross Counter
3	裏斬	Sliding Kick	旋蹴舞	分身魔球	HiJump 分身魔球	春一番
4	旋風腳	超剛速球	出席確認	春一番	爆裂 V Goal	分身魔球
5	Groovy Punch	裏裡門	昇陽拳 石碎牙	-	千本 Spike	真空天仰波動拳
6	豪快 Lead 殺人 Sliding	Sliding Receive 六腑突	連腳彈	-	忌野流六腑突	氣功塊
7	God Upper God Straight	大嵐	God Upper Screw Pile Driver	-	噴火山	W Screw Pile Driver
8	自給自足 Spike	觸診 伸身	雷神 Upper	春一番	Super 雷神 Uppper	死之介護
9	波動拳	空中正波拳	God Ririatto 春風腳	真空波動拳	真空蒼空波動拳	Heaven's Cross
10	回診	回轉 Receive	幻影 Kick	Fire 旋風腳	空中 Fire 旋風腳	Wonderful Kick
11	破天之構	Shining Save	岩石落	空中氣功塊	破之連舞	島津流真實波拳
12	Stamp Kick Exciting Kick	Rising Kick	雷鋭蹴	空中氣功塊	-	島津流雷鋭蹴
13	鐵砲突	God Rariatto	盛櫻拳	亂鐵砲突	Heaven's Cross	-
14	片翼之構 昇天切開	炎舞腳	氣合彈	-	天獄之階段	全開氣合彈
15	Twister Upper	柏手破	Shining Save	Triple Twister Upper	島津流正波拳	-
16	荒波四股	三日月 Kick	Rising Kick	爆裂 V Goal	春一番	-
17	Dynamite Straight	Twister Upper	Cross Cutter 真圓腳	-	Triple Twister Upper	擴散 Cross Cutter
18	鐵砲突	片翼之構	Beautiful Spin	亂鐵砲突	天獄之階段	Wonderful Kick
19	God Rush	Jumping Serve	Groovy Knunkle	千本 Spike	Fire Attack	噴火山
20	氣合彈 流星 Kick	空中氣合彈 Rising Kick	空中 Rising Kick	全開流星 kick	全開氣合彈	空中全開氣合彈
21	波動拳	God Rariatto 春風腳	空中春風腳	真空波動拳	Heaven's Cross	Fire 旋風腳
22	幻影 Kick	幻影 Wave 連擊拳	出席確認	Double 幻影 Kick	空中 Double 幻影 Kick	Fire 連擊拳
23	Touch Down Wave	裏裡門	God Upper 炎舞腳	Super Touch Down	氣功塊	空中氣功塊 Blow Rush
24	Long Shoot Bicycle Kick	Exciting Kick	Rising Kick	-	爆裂 V Goal	Super Exciting Kick





Shadow Tower

完全攻略最終回

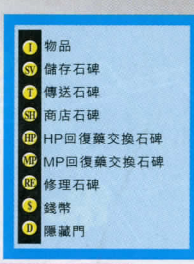
By：年少有為敢言實幹小寶寶

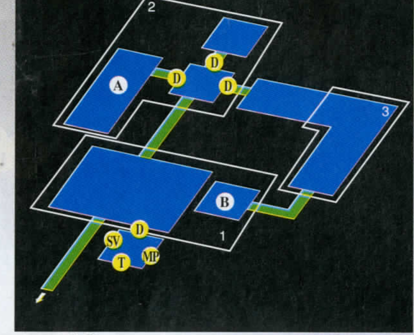
ACT　製造商：FROM SOFTWARE　售價：5800日圓
容量：CD-ROM　記憶：2 Block
MEM　PlayStation

6A 奇獸界 虛眼境

渡過了幻魔界便到達奇獸界。在這裏要小心的是怪獸的種類及數目極多，如果要一一消滅的話恐要花不少心機。另外要知道的是這一關的隱藏門數目眾多，不小心找可能會少去一些房間，少拿了不少有用寶物呢！和最初碰見的蜥蜴人談話之後，在這一關的最尾房間A點處它會送主角一把影虎。而擊倒在B房中的怪物可能得到幼龍的寶珠，這東西在下一關可是非常重要呢！

圖例





可得道具表:

錢幣	1，4
巨人之粉	2
幼龍之寶珠	4
グリームガントレット	5
アームガード	5
解瘅酒	6
バランスタワーシールド	7

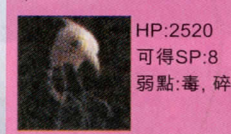
區域 1：

1) ナイトホウル× 3



HP:950
可得SP:5
弱點:酸

2) クラッパー × 1



HP:2520
可得SP:8
弱點:毒, 碎

區域 2：

3) ナイトホウル× 6



HP:950
可得SP:5
弱點:酸

4) マスターホウル × 1



HP:1450
可得SP:24
弱點:凍, 酸

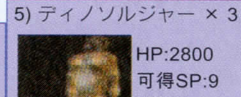
區域 3：

6) アビスドラゴン × 2



HP:2020
可得SP:10
弱點:凍, 酸

5) ディノソルジャー × 3







HP:2800
可得SP:9
弱點:-

7) デストラクター × 3



HP:2800
可得SP:9
弱點:-

6B 奇獸界 喚鳴境

這是奇獸界第二個境，也是到下一界前的最後一個境。在這裏可以找到這遊戲最後一個修理石碑，如果有什麼需要修補的，就要好好把握這最後機會了。這裏會遇到的敵人眾多，所以要小心應付。如果之前已經取得幼龍之寶珠的話，只要在C房間中的柱子上使用，便可以看得見在這境中的隱藏敵人(包括把關頭目)。另外，D房間是要用獸之鍵來開門的，而獸之鍵可在各大商店石碑買到。

區域 1：

1) カイザーホッパー × 3



HP:3230
可得SP:7
弱點:粒, 闇

2) ウォルデン × 2



HP:1110
可得SP:8
弱點:聖

3) ウィップヘッド × 3



HP:3500
可得SP:10
弱點:毒

區域 2：

4) オックスラミヤ × 3



HP:5700
可得SP:11
弱點:聖

5) ヴァニス × 4



HP:3780
可得SP:12
弱點:-

區域 3：

6) デスパイール × 3



HP:4730
可得SP:18
弱點:-

7) マスターデス × 1



HP:4800
可得SP:41
弱點:-

可得道具表

可得道具表:

デープケイブ	1
エグザイルキング	1
キュアブレスレット	1
錢幣	2
魔氣藥	3，5
キーネスバトルアックス	4
スマッシュバスタードソード	4
グレートソード・リーディング	4
ソウルポット29SP	5
ジルコンシリング	5
バランスカイトシールド	5
ボディゴシックシールド	5
シェルレッグガーダー	6
レッグガーダー・ポイゾン	6
コンポーズアームガード	6
エターナルマジック	6
ゴールドセイント	6
ドロップスピリット	7



7A 邪死界 夜城層

這是這遊戲的最後一界。而這一層也是在這遊戲中出入次數最頻繁的。在這一層中的最下方出口可到達暗黑塔的最後一個傳送站，那是傳送到虛無的，但現在還未可以，詳情請繼續看這份攻略吧。現在只要利用地圖中央的路，繞至右面的出口便可走到這個界的下一層，但途中那些石人似的敵人防禦力非常高，所以要小心應付。

可得道具表:

トリュウムファント	1
錢幣	1，3，5
スタードリーム	2
言靈之書	2，5
ブレスレット・リーディングB	2
レジストタワーシールド	4
回復藥	4，5，6
アームガード・リーディング	4
ボディフルプレート	4
シェルフルプレート	4
バランスアイアンブーツ	4
メタルグローブB	5
ゴッダーエッジ	6
キーネスグレートソード	7
スマッシュグレートソード	6
カイトシールド・ダーク	7
封劍石	8

區域 1：

1) ヘルハンター × 3



HP:3600
可得SP:11
弱點:-

2) ホークデビル× 2



HP:2800
可得SP:13
弱點:-

區域 2：

3) ディフェンダー × 2



HP:3900
可得SP:9
弱點:-

5) ウッドオーガ × 4



HP:4900
可得SP:10
弱點:-

4) スレイアーマー × 5



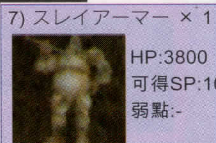
HP:2800
可得SP:13
弱點:-

6) ディフェンダー × 3

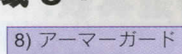


HP:3900
可得SP:9
弱點:-

7) スレイアーマー × 1



HP:3800
可得SP:10
弱點:-

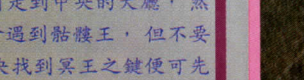


區域 3：

8) アーマーガード



HP:4200
可得SP:10
弱點:-



7B 邪死界 飢渴層

這一層的地圖非常簡單，一開始便應向前走到中央的大廳，然後會遇到一些骷髏，將他們消滅後再向前走會遇到骷髏王，但不要和它糾纏，因為它打不死的。只要在大廳中央找到冥王之鍵便可先逃去。而在地圖右面的三度門只要利用它便可輕易打開。在剛才大廳中的兩旁，只要利用封劍石便可將封在牆上的劍拿去，跟着只要調查一下前面的王座，便可打開隱藏路，走到下一層去。

可得道具表:

可得道具表:	
スターチャリオット	1
メタルグローブB	1
淨呪之像	1，6
キーネスバトルアックス	3
ホワイトレイジ	3
巨人之粉	4
ソーサラーリング・シャイン	4
プリーストリング・アシッド	4
魔氣藥	4
ソーサラーリング・バーン	4
ブラックテイア	4
たいまつ	6

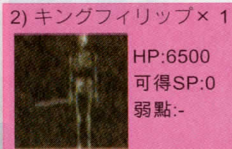
區域 1：

1) スケルトンB × 4



HP:2100
可得SP:4
弱點:-

2) キングフィリップ× 1



HP:6500
可得SP:0
弱點:-

區域 2：

3) デュアルクロー × 3



HP:3600
可得SP:24
弱點:-

4) デビルズティアー × 10



HP:1820
可得SP:6
弱點:貫

5) レット=ホット=ハート× 1



HP:2000
可得SP:39
弱點:-

區域 3：

6) ヘルハンター × 4



HP:3600
可得SP:11
弱點:-



7C 邪死界 殘咒層

一般來說，這一層只是一個過路的地方，大可不到。但是，這些可到可不到的地方總是存着大量道具，所以還是一去吧。到達這裏的方法有兩個:經夜城層的傳送石碑送來或者在奇獸界喚鳴境外面的路跳下來。但是應先由傳送站送來後，在傳送站的房間中取得知識之鍵後，才折返從奇獸界跳下來，便可完全的走遍此層。

區域 1：

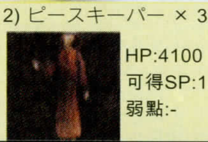
1) スタックアイズ ×5



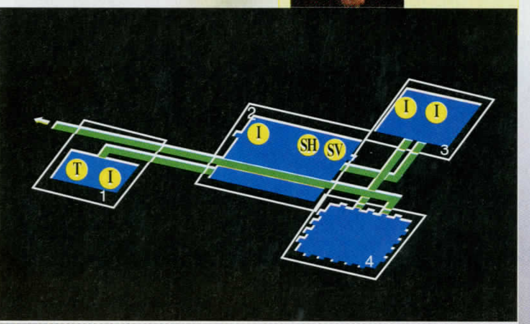
HP:3150
可得SP:10
弱點:酸

區域 2：

2) ピースキーパー × 3



HP:4100
可得SP:11
弱點:-



區域 3：

3) アポクリファ × 3



HP:4000
可得SP:6
弱點:-

4) デスクリファ × 3



HP:3800
可得SP:6
弱點:-

區域 4：

5) ソウルウィザード × 1



HP:4200
可得SP:20
弱點:炎,聖

6) オールドフェイス × 10

HP:3200
可得SP:12
弱點:-

7) バグラー × 1



HP:4200
可得SP:12
弱點:貫, 凍



可得道具表:

道具	區域
ノーマ=ドラドの遺灰	1
光魔之瓶	1
エンプティラック	3
サーモリング・フリーズB	3
アークシロップ	4
言靈之書	4
アビスデザイア	3
ブリースドリング・フリーズ	3
魔氣藥	3，6
ソーサラーリング・バーン	4
レジストリング・バーン	4
フェイクスウェア	5
ブラックティア	5
ソウルリング・ダークA	5
ナイツコフィン	6
フルプレート	6
ゼウスケープ	6
シャイニングリング	6
ミストイレイザー	6
シェルアイアンブーツ	6
白翼獸之羽	6
シールヴァーゴ	6
ソーサラーリング・ポイゾン	6
ボディゴシックシールド	6
カラビナクトス	6
レジストスモールシールド	6
リフレクター	6
雙魔之眼	7

7D 邪魔界 冥門層

一進入這一層，便會被封印魔法，即使用言靈之書也不能解除，唯有棄用魔法了。由於不能使用魔法，所以遠距攻擊只能倚賴弓箭。有必要的話，可利用右下方的傳送站返回夜城層，再走回奇獸界修補裝備。在地圖的最右方會遇見這界的頭目，但他的攻擊力實在非常強，埋身戰只等於自殺，唯有慢慢射箭好了。將他收拾後便可以回到夜城層，再經傳送站到虛無。

區域 1：

1) ドリーウ× 2



HP:4800
可得SP:16
弱點:-

2) アンデッドボーン × 1



HP:4100
可得SP:13
弱點:聖

區域 2：

3) ヘルガーディアン × 3



HP:5800
可得SP:17
弱點:凍



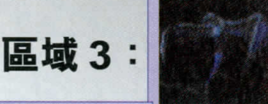
4) ドリーウ× 4



HP:4800
可得SP:16
弱點:-

區域 3：

5) ワイアーム × 3



HP:4500
可得SP:17
弱點:-



6) アンデッドボーン × 3



HP:4100
可得SP:13
弱點:聖

區域 4：

7) ブラッドボーン × 5



HP:2820
可得SP:18
弱點:-

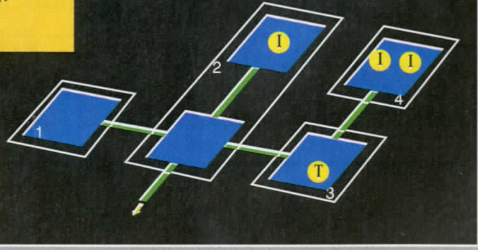
8) ホロウメイジ × 1

HP:7800
可得SP:50
弱點:碎

可得道具表:

可得道具表:

道具	區域
アビスデザイア	1
アークシロップ	1
言靈之書	2，6
スターブレイカー	3
ダークインフェルノ	3
クルスバウ	3
ジルコンシリング	4
ソウルクラッシュ	4
ブレスレット・リーディングB	4
ムーンチャイルド	4
ガーディアンブロードソード	4
白翼獸之羽	5
ブロートソードD	7
ブラディストーム	7
グレートソードC	7
グリームグレートソード	7
エンドレスワルツ	8

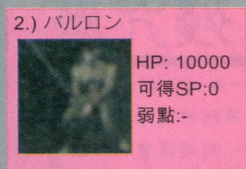


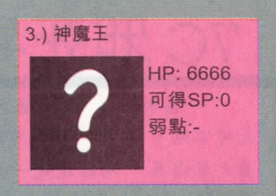


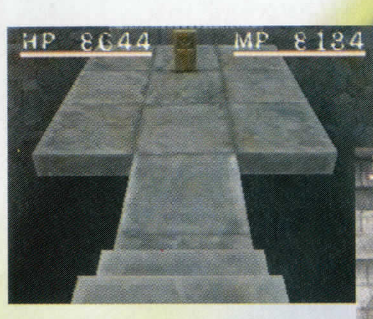
最終界 虛無

經過夜城層外的轉送站，便可到達這個最終地方。但是如果沒有將全部頭目消滅的話，那入口是會傳主角回到外面的。在虛無中只有三個頭目，但他們的速度及攻擊都非常強。頭兩個像騎士的怪物要多加利用遠距攻擊和法交替使用，而最後像一條龍的則只需埋身肉搏便可隱操勝券。只要將他們擊倒的話，便完全的完成整個遊戲了。

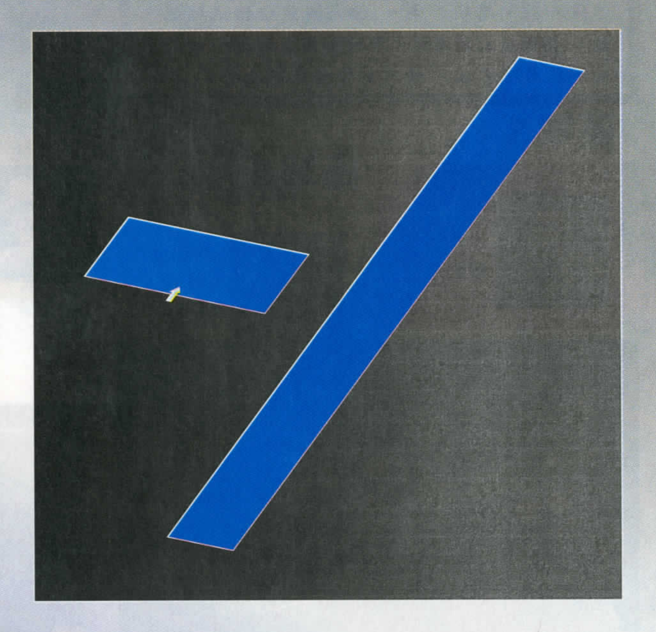












Shadow Tower 全魔法防具表

Bracelet 腕輪 使用部位: 手腕

名稱	重量	耐久度	修理單價	屬性	特殊效果	得到地方	身	閃	甲	地	斷	碎	貫	氣	詠	陣	淨	粒	溶	靈
レジストブレスレット	0.7	-	-	-	-	2A, 2C	-	24	-	-	12	11	5	-	-	53	25	-	-	-
バランスブレスレット	0.8	-	-	-	-	2A	-	21	-	33	9	6	10	-	-	21	18	-	-	-
グリームブレスレットA	0.6	-	-	-	-	2D, 4B	-	48	-	-	23	9	8	-	-	17	15	-	-	-
グリームブレスレットB	1.8	-	-	-	-	S	-	57	-	-	29	14	11	-	-	15	18	-	-	-
コンポーズブレスレットA	0.7	-	-	-	-	2E	-	23	-	-	17	29	7	-	39	22	24	-	-	-
コンポーズブレスレットB	1.7	-	-	-	-	5A,5D	-	21	-	-	20	23	9	-	63	21	23	-	-	-
キュアブレスレット	0.9	-	-	-	-	5B, 6B	-	22	-	-	16	6	3	-	-	20	56	-	-	-
ブレスレット・リガバリー	0.7	-	-	-	狀態回復 10	2B, 5B	-	19	-	-	7	13	3	-	-	16	23	-	-	-
マインドブレスレット	0.4	-	-	-	-	3C	-	21	-	-	18	5	2	27	-	23	28	-	-	-
オンベーダーブレスレット	0.4	-	-	-	-	4D	-	14	-	-	31	28	17	-	-	18	16	11	12	8
ブレスレット・リーディングA	0.3	-	-	-	CT5%	4B, 7D	-	27	-	-	12	7	13	-	-	14	9	-	-	-
ブレスレット・リーディングB	1.2	-	-	-	CT10%	5A, 7A	-	33	-	-	23	15	22	-	-	16	21	-	-	-
ガーディアンブレスレット	1	-	-	-	-	5D, 7D	15	15	11	8	18	13	7	-	-	39	35	-	-	-
ソーサラーブレスレット	1.1	-	-	-	-	5B	-	8	-	-	12	10	6	11	-	23	25	30	29	33
プリーストブレスレット	1.1	-	-	-	-	5B	-	12	-	-	16	15	3	13	15	47	44	-	-	-
シェルブレスレット	1.2	-	-	-	-	7A	-	8	38	19	16	32	6	-	-	24	17	-	-	-
マスタープロテクション	1.4	-	-	聖 85	HP 回復 7 / 明星	5C	25	28	13	21	36	25	12	-	-	41	31	-	-	-
デープケイプ	1.3	-	-	闇 162	黃昏 / MP 吸收 14	6B	-	43	-	12	24	12	40	23	37	34	37	-	-	-
エグザイルキング	2.5	-	-	-	CT10% / HP 吸收 12	5B, 6B	-	44	-	-	21	59	15	-	-	16	14	-	-	-
ムーンチャイルド	2.4	-	-	毒 231	HP 回復 8 / MP 回復 8	7D	13	33	-	-	61	23	12	-	23	31	33	-	-	17



Amulet 鏈墜　　使用部位: 頸項

名稱	重量	耐久度	修理單價	屬性	特殊效果	得到地方	身	閃	甲	地	斷	碎	貫	氣	詠	陣	淨	粒	溶	靈
ボディアミュレット	-	-	-	毒35	-	2B, 2C	32	-	-	-	-	-	-	33	36	31	42	-	-	-
グリームアミュレット	-	-	-	酸42	-	3B	-	29	-	-	-	-	32	29	27	30	35	-	-	-
ガーディアンアミュレット	-	-	-	炎73	-	3A	-	-	12	30	-	-	-	26	25	88	81	-	-	-
アミュレット・リーティング	-	-	-	-	CT10%	2E, 3D	-	-	-	-	-	-	-	25	22	24	27	-	-	-
コンポーズアミュレット	-	-	-	-	-	3C	-	-	-	-	-	-	-	41	83	57	61	8	12	9
キュアアミュレット	-	-	-	-	HP回復4	4D	-	-	-	-	-	-	-	52	53	53	126	12	10	15
レジストアミュレット	-	-	-	酸150	-	3A, 5B	-	-	-	-	-	-	-	54	46	105	84	-	-	-
マインドアミュレット	-	-	-	毒172	-	5C	-	-	-	-	-	-	-	81	55	51	72	-	-	-
ソーサラーアミュレット	-	-	-	闇143	MP吸收12	5A, 5C	-	-	-	-	-	-	-	68	61	34	47	38	41	47
プリーストアミュレット	-	-	-	凍184	HP回復8 / MP回復8	5C	-	-	-	-	-	-	-	65	61	72	103	-	-	-
バランスアミュレット	-	-	-	酸247	-	5C	-	-	6	95	-	48	-	35	32	36	56	-	-	-
アミュレット・リカバリー	-	-	-	-	狀態回復15	5A	-	-	-	-	-	-	-	61	45	51	121	-	-	-
スタードリーム	-	-	-	炎218	CT5% / 黃昏	5B, 7A	-	20	-	-	47	19	43	-	-	-	-	-	-	-
マリンスノー	-	-	-	凍252	HP吸收5 / MP吸收5	5D	-	-	-	-	-	-	-	70	85	101	132	-	-	-
エンドレスワルツ	-	-	-	-	HP回復6 / MP回復6 / 明星	7D	23	21	19	28	26	24	29	25	28	22	26	18	25	21

Ring 指環　　使用部份: 手指

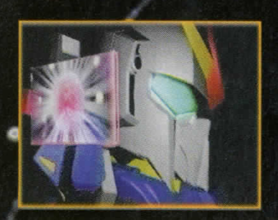
名稱	重量	耐久度	修理單價	屬性	特殊效果	得到地方	身	閃	甲	地	斷	碎	貫	氣	詠	陣	淨	粒	溶	靈	魔法數
サーモリング・バーンA	-	18	38	炎19	-	2B	-	-	-	-	-	-	-	11	8	-	-	74	-	-	1
サーモリング・バーンB	-	10	51	炎131	-	3A, 3B	-	-	-	-	-	32	-	14	10	-	-	51	-	-	1
レジストリング・バーン	-	23	59	炎124	-	5A, 7C	-	-	-	-	-	-	-	20	13	34	-	92	-	-	1
プリーストリング・バーン	-	15	71	炎177	狀態回復8	3D	-	-	-	-	-	-	-	24	18	20	23	68	-	-	2
ソーサラーリング・バーン	-	12	80	炎212	MP回復2 / CT5%	7B, 7C	-	-	-	-	-	-	-	26	21	-	-	117	34	12	1
サーモリング・フリーズA	-	12	38	凍92	-	2A, 4C, 5C	-	26	-	-	-	-	-	10	9	-	-	41	-	-	1
サーモリング・フリーズB	-	16	40	凍116	-	4B, 4C, 7C	-	-	-	-	-	-	-	12	13	-	-	36	-	-	1
バランスリング・フリーズ	-	10	51	凍133	狀態回復5 / MP吸收7	4A	8	-	-	20	-	-	16	15	19	-	-	57	-	-	1
プリーストリング・フリーズ	-	15	58	凍153	MP回復3	5C, 7C	-	-	-	-	-	-	-	19	16	19	14	82	-	-	2
ソーサラーリング・フリーズ	-	11	78	凍231	-	4B	-	-	-	-	-	-	-	30	20	-	-	112	10	18	2
ソウルリング・シャインA	-	7	37	聖122	HP回復3	2B	-	-	-	-	-	-	-	13	7	-	-	-	-	69	2
ソウルリング・シャインB	-	14	51	聖104	HP回復5	2C, 3D, 5A	-	-	-	-	-	-	-	16	16	-	-	-	-	92	1
レジストリング・シャイン	-	10	63	聖159	HP回復10	5A	-	-	-	-	-	-	-	21	13	28	-	-	-	78	2
プリーストリング・シャイン	-	6	67	聖165	HP回復5 / 狀態回復12	5A	-	-	-	-	-	-	-	26	19	29	16	-	-	115	1
ソーサラーリング・シャイン	-	43	79	聖193	HP回復7 / 明星	7B	-	-	-	-	-	-	-	31	20	-	-	42	17	109	1
ソウルリング・ダークA	-	11	39	闇94	MP吸收5	2A, 4C, 7C	-	-	-	-	-	-	-	8	14	-	-	-	-	73	1
ソウルリング・ダークB	-	16	61	闇161	MP吸收7	2D, 5B	10	10	-	-	-	-	-	18	18	-	-	-	-	111	1
プリーストリング・ダーク	-	22	73	闇122	MP回復8 / 狀態回復4	5A	-	-	-	-	15	-	-	23	21	18	31	-	-	96	1
ソーサラーリング・ダーク	-	28	82	闇81	黃昏 / MP吸收11	7C	-	-	-	-	-	-	-	26	27	-	-	77	71	91	2
メルティリング・ポイゾンA	-	6	39	毒70	HP吸收3	2A,2B,2F,5C	-	-	-	-	-	-	-	4	8	-	-	-	61	-	1
メルティリング・ポイゾンB	-	17	50	毒131	-	3D, 5C	-	-	-	-	-	-	-	7	11	-	-	-	84	-	1
プリーストリング・ポイゾン	-	12	58	毒193	狀態回復10	2A, 2E	7	-	-	-	-	-	-	13	14	29	29	-	52	-	1
ソーサラーリング・ポイゾン	-	15	67	毒215	HP吸收11	4B,5C,7C	-	-	-	-	-	-	-	18	19	-	-	64	116	29	1
メルティリング・アシッドA	-	21	41	酸74	-	2D	-	-	-	-	-	-	-	5	6	-	-	-	78	-	1
メルティリング・アシッドB	-	3	37	酸102	-	4C, 5C	-	-	-	-	-	-	-	5	11	-	-	-	90	-	1
プリーストリング・アシッド	-	8	58	酸66	CT5% / 狀態回復10	4C, 6A, 7B	-	-	-	-	-	-	-	14	14	39	26	-	64	-	2
ソーサラーリング・アシッド	-	22	71	酸189	-	4D	-	-	-	-	-	-	-	16	17	-	-	46	105	14	2
アビスデザイア	-	16	79	毒251	-	3C, 7C, 7D	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	51	83	49	4
アークシロップ	-	25	82	凍248	-	5C, 7C, 7D	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	85	47	49	4
ソウルクラッシュ	-	13	77	闇254	-	6A, 7D	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	49	51	80	6
ブラックティア	-	31	88	-	CT25% / 黃昏	7B ,7C	15	33	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4
エンプティラック	-	24	89	-	魔法制限	7C	12	30	-	-	30	28	27	31	31	29	29	120	122	108	7
ドロップスピリット	-	42	101	闇200	HP回復15 / MP回復15	6B	-	-	-	-	-	-	-	24	18	-	-	106	102	101	6
シールヴァーゴ	-	3	99	-	CT15%	7C	-	-	-	-	31	29	34	9	13	-	12	-	-	20	1
フェイクスウェア	-	3	98	-	明星 / HP吸收10 / MP吸收10	5A, 7C	-	-	-	-	-	-	-	32	20	20	-	-	-	100	1

SDガンダム GGENERATION ジージェネレーション

集「高達」20年歷史大成之戰略遊戲

TEXT：零式迪爾
鳴謝：機動戰士MS、酒井明樹、赤目黑龍

SLG
製造商：BANDAI 售價：港幣328元
發售日：發售中 容量：2CD 記憶：MEM
MEM  OFFICIAL PRODUCT PlayStation







遊戲模式

本遊戲主要分SI0TUATION MODE(劇本模式)和TRAINING MODE(訓練模式)兩種。

SITUATION MODE(劇本模式)

以高達20年來近十多套作品為題材交織而成的故事模式，每一關除了會有指定的主要角色登場外，更可派出由玩者組成的原創軍隊參戰。

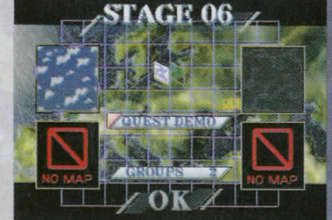
TRAINING MODE(訓練模式)

可作最多四人混戰的對戰模式，資金、版圖、機種及出場角色也可由玩者自由調較。

SITUATION MODE的遊戲系統解說

STAGEMAP 情報

每一話的開始前會出現STAGEMAP情報，這些情報對下一關的部隊如何編成十分重要。



GROUPS：可派出的原創部隊數目
QUEST DEMO：在符合特定條件的場所或人物戰鬥時，便會出現QUEST DEMO，這裡顯示了QUEST DEMO的出現數目。
GUEST UNITS：我方軍隊出場數目
ENEMY UNITS：敵方軍隊出場數目
TURN LIMIT：在特定的情況下會出現TURN LIMIT，超過TURN LIMIT還未過版便會GAME OVER。

OPERATION ROOM

編成原創軍隊、MS開發和提升TECHNICAL LEVEL的地方。原創軍隊的屬性和能力對戰鬥的形勢有直接的影響，編成時不能馬虎了事。



GROUP 編成：

部隊屬性



部隊主要分萬能型、宇宙型、地上型、水中型四項屬性，每項最多可組織8隊軍隊，下一版可出場的屬性軍隊會在GROUP編成畫面上閃爍，提示下一戰應編成何種軍隊。

部隊的編成



選擇部隊的屬性後會進入「編成LIST」，在這裡生產了部隊的主戰艦後，再

編成已有的機種或生產新的MS或輔助機體(左方的「L」是隊長機)，再在機種下方編成駕駛員後便可出擊。(每隊應留下一兩個空位來捕捉敵方的投降機機。)

MS 的指令：

移動：移動機體的擺放位置
待機：取消機體的登錄
OP購入：購買MS的強化部件
解體：將MS解體
自軍LIST：MS總覽



機師的指令：

移動：移動機師的擺放位置
待機：取消機師的登錄
強化：將普通機師進行強化，強化後的機師雖然擁有和NEWTAPE(NT)同等的能力，但他從此便不能再升級，而且戰鬥時若所屬戰艦被破壞後，他便會成為廢人化(屬性變回NORMAL，階級永遠停在「伍長」級。)
自軍LIST：機師總覽

MS開發

開發：當機體的LEVEL到達ACE級時，便開發成其他直屬的量產機、試作機等新機體。



■(1)ACE級的機體會顯示出來

■(2)ACE級的渣古I可免費進化成渣古II

TECHNICAL設定

提升TECHNICAL的LEVEL除可強化本據地的防衛砲台「加達」外，更可提高購買MS輔助部件(OPTION PARTS)時的折扣率及MS輔助機體(SUPPORT UNIT)的數目。



STAGE START

完成各項部隊的編成及工作後，正式進入下一版的戰鬥。

MEETING ROOM

完成一版後，便會出現MEETING ROOM，用來確保或清算敵方的回收機體，登錄我軍的自願兵，和作新的MS設計。

確保UNIT清算

這處顯示了回收回來的敵方機體，全機體確保或清算後才可選「NEXT」選項SAVE到下一版。

各種指令：

確保：保留機體。

解體：解體後可得原機體價值的一半金錢。

全確保：保留全部機體。

解體：解體全部機體。

自軍LIST：現在自軍所擁有的機體。

CHARACTER登錄

可為新登場的自願兵登錄及改名。

MS設計

兩體特定的MS可設計出新的機體。



■(1)先選擇一隻機體



■(2)可與它合成設計的機體會顯示出來



■(3)「設計案」內就是可製造的新機體，「生產LIST之削除」內可削除不再打算生產的機體LIST

SITUATION MODE流程攻略

第一話 不可饒恕的暴行



U.C0079年，離地球位置最遠的宇宙殖民星3號，以「自護公國」的名義向地球聯邦軍正式宣戰。擁有新兵器MS06-渣古II的自護軍，在米洛夫斯基粒子下將有限視界的聯邦軍徹底壓倒，達成一週內制壓3個殖民星的輝煌戰果。

其後在被稱為「一週的戰爭」中，自護再向殖民星輸入毒氣，使用無人的殖民星降落地球，對自護這些「不可饒恕的暴行」，地球聯邦軍決議盡早派遣大兵力將戰爭速戰速決。

由聯邦軍的雷比路提督所率領的正規艦隊，在魯烏姆宙域與剛制壓了5號殖民星的自護軍，展開史上最大的艦隊決戰。

戰略要點

本話是高達0079篇有名的歷史背景「魯烏姆戰役」，開戰前紅彗星馬沙在電光火石間已把聯邦軍的五艘戰艦擊沈。因黑色三連星的頭號目標是我軍的雷比路提督，他指揮的戰艦麥捷倫若與他們的渣古展開戰鬥，便會強制發生雷比路被擄的史實事件，若想改變歷史開始時便要將麥捷倫號退到版圖下方，其餘戰艦要第一時間上前護航並出擊全部S-FISH，待下回合集中火力攻擊自護軍戰艦，盡量收集多台渣古充實兵力及占領殖民星以獲得資金。



■「紅彗星」馬沙成名之作



■想看QUEST DEMO又想保護雷比路，可先SAVE看MOVIE後再…



■滅艦後白旗飄飄，滿地免費渣古

狩獵目標

渣古I及II是可說是所有MS的原型，以後很多機體也要依它研究及改良，所以在這關奪得多少台渣古會對以後戰鬥的難易度及機種的開發會有直接影響，此外戰機加多路亦最好能收集到一兩台作設計之用。





自軍資料：

NO.	艦名	所屬機體
(01)	麥捷倫	
(02-05)	撒拉米斯	
(011-13)	撒拉米斯	S-FISH(×4)

敵軍資料：

戰艦NO.	艦名	所屬機體
(01)	菲路米路	馬沙專用渣古II(×1) 渣古II(×3)
(02)	武撒爾	佳亞專用渣古I(×1) 黑色三連星專用渣古I(×2)
(03)	武撒爾	渣古I(×2) 加多路(×2)
(04)	武撒爾	渣古I(×2) 加多路(×2)

第二話 高達 站立在大地上！



在魯烏姆戰役中慘敗後，聯邦軍再次認真考慮向自護軍投降，但了解自護軍真正虛實的雷比路將軍卻主張繼續戰鬥。在簽署「南極條約」前，雷比路將軍作出「自護無兵」及「撤底抗戰」的宣言，聯邦軍亦開始發動「V作戰」計劃向自護軍作出反擊。在技術士官湯姆＝尼爾大尉的指揮下，強襲揚陸艦「白色基地號」及試作MS群「RX系列」終於研製成功。

另一方的自護軍得到「V作戰」計劃在殖民星7號進行的情報，隨即派遣「紅彗星」馬沙帶領3台MS-06渣古II前往攻擊，被捲入戰火下的少年阿寶＝尼爾，起動了沒有駕駛員的試作機RX-78高達，與自護軍的MS展開戰鬥。

作戰準備

這關主要是宇宙戰，但因接着數版也會出現陸地戰的關係，製造萬能型的戰艦較為實際，太空用的渣古II J型在這版是不二之選。

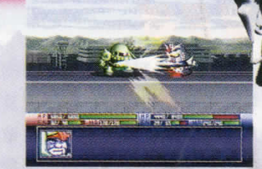
加多路和渣古II可設計出宇宙性能極佳的「多拉」

戰略要點

殖民星上的高達在這版雖然只有近身武器，但以它的性能已足以應付那兩台渣古。在宇宙版圖上自護軍的四架戰艦才是真正要對付的目標，左上方三架柏保亞會駛向我軍的撒拉米斯作出攻擊，而菲路米路則會航行到大氣層外等待白色基地號出港，原創部隊在自軍的本據地登錄後便可使用，兩隊艦隊駛前後要比敵軍快一步出擊全部MS，敵軍三隊柏保亞駛落將渣古出擊後，待下一回合集中火力將敵艦遂一擊破，菲路米號則留待白色基地號隊負責應付，但出港前記得先占領殖民星上的3個城市。因占領敵方本據地過版會有10000的資金獎勵，要全滅敵人還是要軍費大可依自己的喜好決定。



■阿寶與高達的初戰


■高達的機動性相當高



■馬沙與高達戰鬥會有EVENT對白


■經典一腳

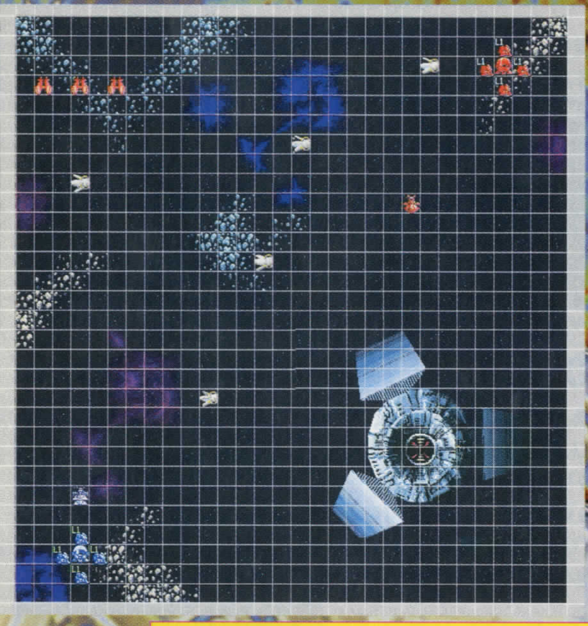
狩獵目標

全版的敵方MS也是渣古，若覺得數目太多不想回收，可在他們在舉白旗時派原創部隊的成員將之擊破取經驗值。但機體LEVEL較高的馬沙專用渣古II仍值得去奪取的。



■將渣古II升級到ACE可開發到更多不同型號的渣古系列。

MAP 1（宇宙）



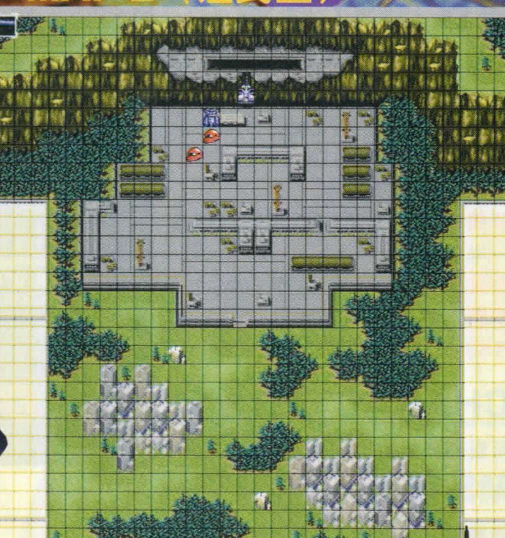
自軍資料：

NO.	艦名	所屬機體
(02)	撒拉米斯	雷公（×2）RB-79K（×2）

敵軍資料：

戰艦NO.	艦名	所屬機體
(01)	菲路米路	馬沙專用渣古II（×1） 渣古II F型（×3）
(04)	柏保亞	渣古I（×1） 渣古II F型（×2）
(05)	柏保亞	渣古II F型（×3）
(06)	柏保亞	渣古II F型（×3）

MAP 2（殖民星）



都市（×3）

自軍資料：

NO.	艦名	所屬機體
(01)	白色基地號	核戰機（×1） 高達（×1） 雷射大砲（×1） 太空坦克（×1）

敵軍資料：

渣古II F型（×2）

第三話 突入大氣層



殖民星7號之戰後，失去大部份正規兵的白色基地號，加入了阿寶＝尼爾等平民後向月神二號進發，而馬沙亦即時帶領特務部隊展開追擊。

因「非法使用機密兵器」罪名而被監禁的原白色基地號艦長巴奧中佐，以性命作為賭注而成功説服了聯邦軍高層，正式向自護軍發動攻擊。在尼多中尉率領巡洋艦撒拉米斯的護衛下，白色基地號開始向聯邦軍本部「查布羅」進發。

作戰準備

這關的主戰場是地球的陸地戰，渣古II F型仍是主力兵器，地上用的移動基地雖然價格不高，但移動時實在會相當不便，因戰鬥途中馬少尉會駕駛補給機美迪亞及6架戰機來增援，所以空戰方面不需太費神處理。

戰略要點

宇宙版圖只有菲路米路一隊敵軍，以白色基地號的兵力足以應付，撒拉米斯隊則負責占領版圖上四個太空殖民星，接着再降落到地面協助原創軍攻擊，地面上的敵軍會以我軍的本據地作主要目標，作戰時要多加留意，增援的補給機美迪亞具有「修理」的能力，戰鬥不妨多加使用。天空上的大水牛則留待控制了地面上的戰況後，再到上空引它下來攻擊便能取勝。



■渣古、渣古、渣古…

■美迪亞攻擊力雖低，但也要一看馬少尉的英姿啊。

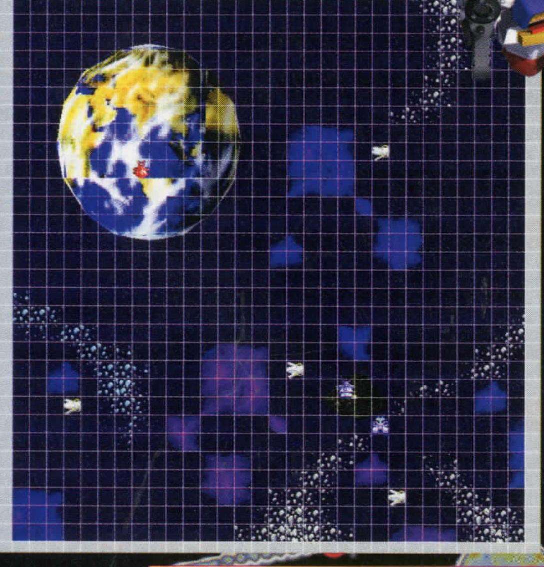
■馬少尉來增援真令人高興

狩獵目標

除渣古II外這關主要的回收對象是戰車馬基拉及戰機多寶，由於敵機眾多，若想收集更多機體而戰艦的回收位置又不夠的話，將戰艦駛回本據地將敵機放低後，登錄後再出來收集便可。



MAP 1（宇宙）



殖民星（×4）

自軍資料：

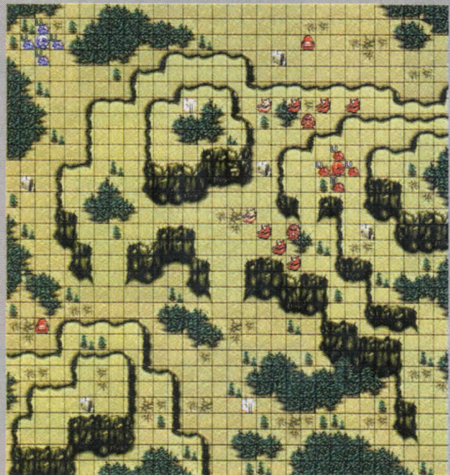
NO.	艦名	所屬機體
(01)	白色基地號	核戰機（×1）高達（×1）雷射大砲（×1）太空坦克（×1）
(02)	撒拉米斯	沙聯（×2）RB-79K（×2）多拉斯FF-4（×4）

敵軍資料：

NO.	艦名	所屬機體
(01)	菲路米路	馬沙專用渣古II（×1）渣古II F型（×3）



MAP 1（地球）



都市（×5）

自軍資料：

本陣（×1）

防衛砲台加達（×4）

自軍援軍：

NO.	艦名	所屬機體
(03)	美迪亞	TIN戰機（×1）FLYMANDER（×5）

敵軍資料：

NO.	艦名	所屬機體
(03)	基魯浦	馬基拉（×4）
(04)	基魯浦	馬基拉（×4）
(05)	沙姆斯	渣古II（×2）
(06)	沙姆斯	渣古II（×2）

本陣（×1）

防衛砲台加達（×4）



MAP 2（天空）





敵軍資料：

NO.	艦名	所屬機體
(02)	大水牛	加曼專用多寶（×1）多寶（×4）

第四話 加曼死亡



向聯邦軍本部「查布羅」進發的白色基地號，因在突入大氣層時受到自護軍的攻擊而變更了航道，進入了敵方陣地的北美大陸。在自護軍的加曼大佐所率領的航空部隊包圍網下，白色基地號因而被困於廢虛都市紐約，加曼大佐相信在自己的空陸大軍圍攻下必可取得勝利，但他並未知道他的好友馬沙已密謀借刀殺人的計劃。

作戰準備

此關是以空戰為主，若有戰機已達ACE級時切記將它升級作更強的機體，選擇機體登錄時要留意它的對空性能（SKY）。

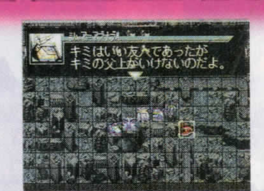


■空中性能卓越的「核戰機」

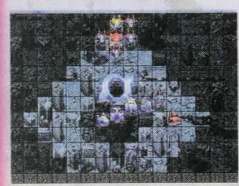
戰略要點

此關的難易度比前一版簡易得多，開戰不久敵方的大水牛便會立即向我軍的本據地作出轟炸，原創部隊出陣後要立即升到上空與它交戰。而白色基地號則要停留在原地，待加曼所指揮的大水牛駛近，靠近後立即向它攻擊便能看到QUEST DEMO（加曼的大水牛受馬沙所騙而被白色基地號亂砲擊墜的場面），馬沙目的達到便會自行撤退，接着主要敵人便只剩下上空中的兩隊大水牛，以原創部隊及白色基地號的能力要戰勝應無問題。

■大水牛的對地砲台



■復仇鬼馬沙，殺了仇家的兒子、自己的朋友。



■加曼跌落陷阱



■ATTACK！



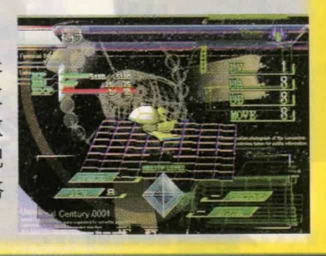
■加曼的大水牛慘變蜜蜂巢



■「自護萬歲！」

狩獵目標

這關的敵方主機種主要是多寶，若已有太多而不想回收大可將它擊墜取經驗值。因故事的角色並不能由玩者所調配的關係，因此擊落敵人的任務應盡量交由原創部隊去負責。



第1至5話部份MS設計組合

原型機體	組合效果
ザクII F／ J+·マゼラ·アタック	ザクタンク
コア·ファイター+ザニー	ガンキャノン
ザクII F／ J+ガンキャノン	ザクキャノン
ザクII F／ J+ルッザム	ザク強行偵察型
ザクII F／ J+·アッザム	アプサラス
ザクタンク+コア·ファイター	ガンタンク
コア·ファイター+シム	ゴロトタイフガンダム



■高達試作機

ACE開發機體

原型機體	ACE級開發後
ザニー	シム
ザクI	ザクII F／ J
TIN·コッド	コア·ファイター
コア·ファイター	G·ファイター／コアブースター



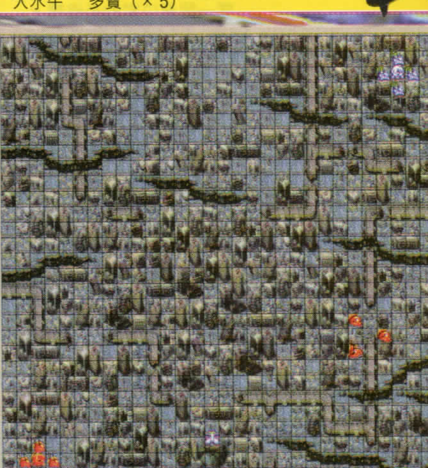
MAP 1（天空）



敵軍資料：

NO.	艦名	所屬機體
(01)	大水牛	多寶（×5）
(02)	大水牛	多寶（×5）
(06)	大水牛	多寶（×5）

MAP 2（地上）



自軍資料：

NO.	艦名	所屬機體
(01)	白色基地號	核戰機（×1） 高達（×1） 雷射大砲（×1） 太空坦克（×1）

本陣（×1）

防衛砲台加達（×4）

敵軍資料：

馬沙專用渣古II（×1） 渣古II J型（×2）

本陣（×1）

防衛砲台加達（×4）



第五話 令憎恨加深的激鬥



在紐約與自護的地球攻擊司令官加曼大佐會戰後，終於成功從北美大陸逃脱，向亞洲方向繼續前進。而自護軍為了一雪戰敗的前辱，亦派出新的刺客再次襲擊白色基地號，自護的宇宙攻擊軍司令官多茲魯中將，派遣特殊部隊賴巴隊到地球為加曼大佐報仇，除了賴巴的新型MS「老虎」外，基利亞少將亦指揮着試作機斬新號及她的手下馬哥大佐駕駛的阿沙姆，準備隨時突擊白色基地號。

作戰準備

此版是大規模的陸地戰，要派出大量的陸地型MS應付。敵軍的新型巨艦斬新號防守力驚人，一般戰機的攻擊力可説是對它完全無效，若自軍現在仍只得一艘戰艦的話，應在這時增添多一艘以準備對付它。

戰略要點

戰鬥開始時高達是交由馬茜所駕駛的，將它駛回白色基地號便會轉回阿寶去操作，老虎是必須取得的MS，自軍到達基路浦附近擺好陣勢後，待賴巴部隊出擊後便要集中火力攻擊基路浦。部隊前進時要留意別接近阿沙姆下的位置，因它會放出地圖武器攻擊陸地上的我軍。將陸地上的主艦殺剩一台後，便派全部艦隻到上空圍攻斬新號以奪得阿沙姆，各艦行動前緊記要先到都市補充HP和EN。



■馬茜駕駛的高達，一定要一看

■真正的軍人賴巴

■巨型MA阿沙姆

■老虎啊！很想要。

■耐久力驚人的「斬新號」

狩獵目標

這版出現的新MS非常多，除老虎、沙漠型渣古和雷公外，阿沙姆更是必須取得的機體，因渣古和阿沙姆配合可設計出「08小隊」的巨型MA「阿沙拉斯」。

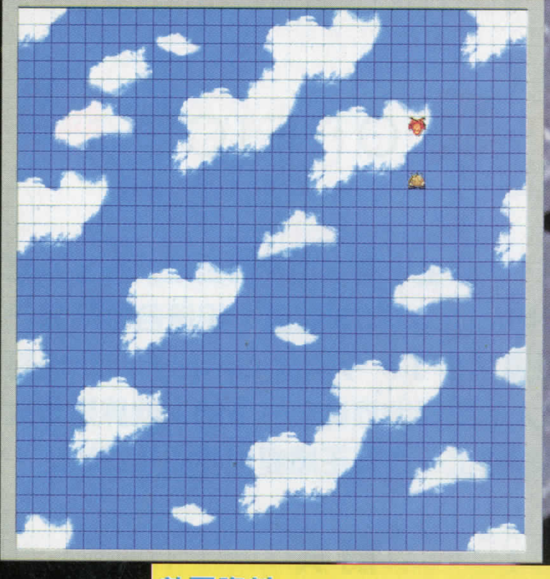


■性能平均的「老虎」



■外型駭人的「阿沙拉斯」

MAP 1（天空）

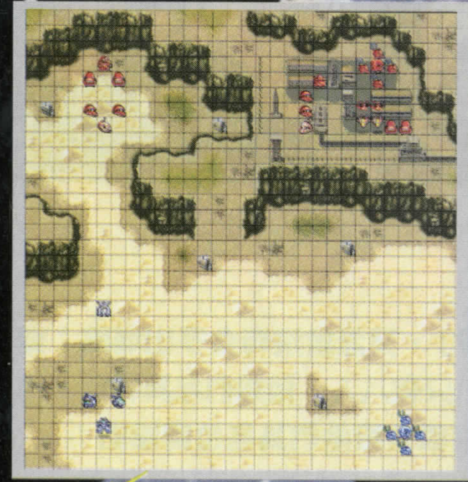


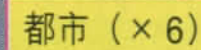


敵軍資料：

戰艦NO.	艦名	所屬機體
(04)	斬新號	多寶（×4）阿沙姆（×1）

MAP 2（地上）





都市（×6）

自軍資料：

NO.	艦名	所屬機體
(01)	白色基地號	核戰機（×1）高達（×1）雷射大砲（×1）太空坦克（×1）
本陣（×1）		
防衛砲台加達（×4）		

敵軍資料：

NO.	艦名	所屬機體
(01)	基路浦	老虎（×1）渣古II J型（×3）
(02)	沙姆斯	馬基拉（×2）
(03)	沙姆斯	馬基拉（×2）
(05)	丹布迪	沙漠型渣古（×1）渣古II J型（×2）
(06)	沙姆斯	多寶（×1）雷公（×1）
(07)	沙姆斯	多寶（×1）雷公（×1）
本陣（×1）		
防衛砲台加達（×4）		



Present by：山寺良牙



戀愛成功？事業成功？定還是兩得意？

誘惑 OFFICE 戀愛課

以小學生、中學生、高中生、甚至是大學生為題才的戀愛SIMULATION遊戲，相信各位玩者已看過或玩過不少了，今次我們不如一起跳出框框，向成人的戀愛世界進軍一下吧！就算是未成年的，就當作上一課真正戀愛世界的技巧課吧！





製造商：TAKARA	發售日：發售中
價格：5800日圓	記憶：1 BLOCK

MEM SLG PlayStation

前奏

玩者一位剛畢業的人「是大學定還是高中就不得而知了」，之後選擇進入一間近年業績不錯的公司「多利芝亞(トレジア)」，做該公司新設部門「PROJECT推進部(プロジェクト推進部)或稱計劃推進部」的其中一位職員，而該部門設立的目的，是當有任何計劃要開展時，就與公司內的其他部門通力合作，令計劃完滿地成功；而多利芝亞公司內，除了新設的PROJECT推進部外，亦有另外六個部門，分別是：貨品事業部(グッス事業部)、機動遊戲事業部(AM事業部)、經理部、秘書課、宣傳部(広報部)、營業部，至於能否令計劃成功就得看各下的能力的！





出場人物介紹

既然是「戀愛課」，又怎會沒有女子出場呢！雖然人數並不多，只有八人，但她們各具特色，也各具性格，現在就介紹她們為各位認識吧！









矢作惠（やばきめぐみ）

「CV：荒木香惠」

出生日：3月8日
年齡：20歲
血型：O

解說：在短期大學讀英文科時，便認識霧島佳澄，之後更一起進入多利芝亞公司，她隸屬機動遊戲事業部(AM事業部)。為人認真開朗，十分有健康氣息，雖然有個溫和的性格，但發怒時絕不可說笑，喜歡聽音樂及吃中國菜，另外對很多人亦容易一見鐘情，而今次當然是輪到主角。由於她不太喜歡多人熱鬧的地方，水族館或古典音樂會(クラシックコンサート)之類，會令她的好感度上昇；禮物方面，鑽石介指之類高價的東西或一般的物件也能令她開心，只要不是太過古怪的物件「例如：糖果／日式零食」便可；最後回答問題方面，由於她的人認真及成績優秀，一些不誠實或任性的回答會令她討厭，另外她不擅長烹飪，對於擅長烹飪的人會十分喜歡，當一出現銀物的話題便不要放過。





霧島佳澄（きりしまかすみ）

「CV：半場友恵」

出生日：1月30日
年齡：20歲
血型：B





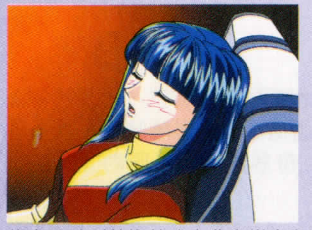
解說：同樣與矢作惠是相識的，進入多利芝亞公司後便隸屬貨品事業部（グッズ事業部）。為人十分內向且朗羞，一定要十分溫柔的對她，另外很多時也會對工作煩惱，此時該適當地勉勵她。喜歡畫畫的她，帶她到美術館或看喜劇是最好不過的了；禮物方面，手袋（バッグ）或公仔（ぬいぐるみ）之類也能令她開心，當然要是畫集的效果當然會更加好；回答問題方面，在喜歡的食物方面最好迎合她的興趣及口味。

宝生かおり（ほうしょうかおり）

「CV：桑島法子」

出生日：4月15日
年齡：22歲
血型：B





解說：說也不相信，她就是多利芝亞的年輕貌美的社長，喜歡努力工作及可靠的人「一般老闆的心態」，雖然是社長，但她向來不會對下屬擺出高傲的態度；喜歡假日到公園或林陰大道走走，約會地點到美術館或古典音樂會之類能最得她的歡心，但最特別的莫過於她喜歡看摔角比賽（プロレス）；另外英語強的話也會令她對玩者的好感有少許幫助，可是太過着重工作的話可能會有反效果。送禮方面，既然是社長，當然要送些越貴的禮物越好，可是這樣買的話是付不起的，倒不如向她喜歡聽的JAZZ音樂著手吧「JAZZ CD」；回答方面，可以先以運動作為話題，之後再後後的了解她的興報之類。

秋月杏子（あきつききょうこ）

「CV：松本さち」

出生日：2月16日
年齡：18歲
血型：O





解說：隸屬多利芝亞公司的營業部，性格十分開朗且活潑，最喜歡去運動及參觀其賽事，當然去約會的地點也最好是屬運動或活潑系的地方；送禮方面大可選運動巾（スポーツタオル）、特撮CD（燃えるヒーローCD）或四川蟹王（カニ王四川風）；由於她性格開朗，話題方面當然亦以這方面來發展，相對來說，太過正經的話可能會惹她反感。雖然她是活潑一派，但也有其家庭的一面，現在她與其兄長同居，可是其兄長卻經常不在家中，家中的一切事務交由杏子打理。

神崎真菜（かんざきまな）

「CV：南央美」

出生日：12月22日
年齡：23歲
血型：B





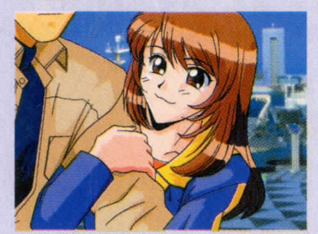
解說：隸屬多利芝亞公司的宣傳部（広報部），是一個電腦迷，亦是一位情報收集專家，個性有少許自負，經敘認為自己是一個古怪的人，就算是好朋友也會對她們問這個問題，雖然是這樣的性格也不要用特別的方待她，反而該用正敘女孩的應付方式。十分喜歡科學系的事，帶她到遊戲機中心（ゲームセンター）、博物館或去看科幻片（SF映画）也會令她的好感上昇；送禮方面則最好是玩具系的物品，送一般女孩喜歡的物件「如：介指」，反而會令她反感；話題方面，最好亦圍繞著GAME或理系，另外她亦對兩棲類生物有著濃厚的興趣。

阿賀野奈緒（あがのなお）

「CV：橘ひかり」

出生日：9月29日
年齡：17歲
血型：B





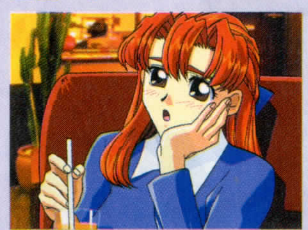
解說：事實上，她不是多利芝亞公司的正式員工，只是多利芝亞旗下一個主題公園做PART-TIME的高中生，表面上性格十分高傲且反叛，但其實內裡是十分朗羞且不坦白，對付她一定要用一些特別的溫柔的態度，太過遲純的反應反而會惹怒她；她喜歡活潑熱鬧的地方，如：LIFE HOUSE（ライブハウス）之類；禮物方面亦最好以飾物（アクセサリー）及高價的物件為主，不過，特撮CD（燃えるヒーローCD）及漢堡薯片（バーガーチップ）也能逗得她的歡心。

姫川天音（ひめかわあまね）

「CV：菊池志穗」

出生日：2月22日
年齡：17歲
血型：O





解說：隸屬多利芝亞公司的轂務部經理課的員工，但留意在第一年時她還是一位高中生，不會在公司出場，直到進入第二年她入職後才會在公司遇到她，性格十分依賴別人，特別是對主角有一種「大哥哥」的感情，喜歡山上、KARAOKE（カラオケ）、遊樂場（遊園地）之類的地方；送禮方面喜歡高價或有趣的物件，另外她十分喜歡音樂，有空帶她到KARAOKE唱歌是最好不過。

山下志津香（やましたしづか）

「CV：岡本麻弥」

出生日：10月31日
年齡：24歲
血型：A





解説：隸屬多利芝亞公司的數務部秘書課，當然亦是社長的專屬秘書，為人冷靜又有姿色，十分照顧下屬的前輩，但在工作立場來説，她又十分之嚴格，有任何錯誤也不容赦，當然也絕不容許不誠實的回答；另一方面，她實際上喜歡運動類的地方，當然亦喜歡賭馬，而且投肴得十分大，200000日圓投肴還可説是小數目；送禮方面喜歡高價或名牌貨，當然喜歡賭馬的人，送她一隻馬布公仔(馬のぬいぐるみ)也是不錯的選擇。

以上八位美女究竟哪一位會是各下的「真命公主」呢？









人物介紹已七七八八了，不如接下就説明一下有關遊戲進行的要點，以達至取得其芳心之餘，又能在工作上有大突破，名利雙收。

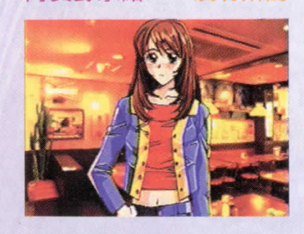
遊戲進行要點

首先在遊戲的初段「4月-6月間」，基本上只是個準備期，期間是沒有任何PROJECT進行的，所以這段期間可走去結識各部同的女子，她們所屬的部門是：

矢作惠——機動遊戲事業部(AM事業部)
霧島佳澄——貨品事業部(グッズ事業部)
山下志津香——數務部秘書課
袖崎真菜——宣傳部(広報部)
秋月杏子——營業部
宝生かおり——數務部經理及秘書課



至於餘下的二人則是：
姫川天音——數務部經理課「只有進入第二年時出現」
阿賀野奈緒——沒有所屬，只能於街上碰見她。





在這期間中，玩者可先選定一個部門不斷幫忙，增加該部同所屬的經驗值「能力值」，而這個能力值基本上是隱藏的，唯一可推算的，就是玩者能力值的升降；每個部門有不同的上升能力值，他們是：

事務力——數務部經理課、數務部秘書課「影響能力值：知力↑小、外交↑小」
企畫力——機動遊戲事業部(AM事業部)「影響能力值：知力↑大、外交↓大」
制作力——貨品事業部(グッズ事業部)「影響能力值：知力↑小、外交↓小」
廣報力——宣傳部(広報部)「影響能力值：知力↓小、外交↑小」
營業力——營業部「影響能力值：知力↓大、外交↑大」









進入6月後，PROJECT推進部的工作會正式開始，玩者可選擇不同的PROJECT，每個PROJECT有不同的主要能力值，當然是選一些玩者比較擅長的項目，但到了後期，PROJECT的難度會增加，所以玩者太過注重一個能力值「只做死一個部門」是不行的，要在多方面發展，這才能在多種工作上勝任。

另外有個方法，當玩者參加該PROJECT後，便向玩者覺得不足的能力在出特訓，雖然這不是個好方法，但也是迫不得已的。





過了一星期的工作後，星期六、日是放假的，在看過一星期能力值變化後，玩者會於星期五及六晚選定明天所做的事，現在介紹一下其指令。



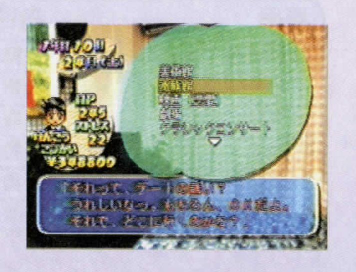






TEL：打電話給女子，但記著一點，玩者一開始是沒可能取得她的電話號碼，要在該部同工作一段期間後，經過特別事件，她才會將號碼給玩者的；另外在這樣的情況下，該女子對玩者的好感度是會上升一級的。當然取得電話後，便可與她們談話、約她出來約會、甚至是約她一起去旅行，但要留意的，當約會的約定成功及選定約會地點後，便會立刻跳到第二天的約會日子，留意一點的是約會地點也會隨季詳而有所變化；在長假前約她出來旅行則要有一定程度的好感度；最後，每一晚玩者只可最多打三個電話給女子，亦不能重覆「撥」，就算是該女孩不在家不能接電話也計算在內。





SCHUDLE (·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ)：內裡又分多項指令，現再度解釋一下。

外出→到外面走走，出外指令中亦再分散步、購物(買い物)、上學(ス





クール)三項；散步的話在第二天便選去的地點，地點計有八個，分別是：兒童公園、茶室(喫茶店)、競馬場、神社、林陰大道(並木道)、娛樂大廈前(レジャービル前)、池、快餐店(ファーストフード)，好運的話可以遇到出外中的女子，當然亦可談一會，遇到女子的話壓力值-10，就算遇不到也會-2；出去購物的地點亦有：購物中心(ショッピングセンター)、百貨店(デパート)、便利店(コンビニ)；最後可上的學校亦有四種，分別是：商務學校(ビジネス)「¥8000／知力外交上升」、英語會話(英会話)「¥8000／知力上升」、健身院(スポーツジム)「¥5000／體力上升」、美容院(メンズエンテ)「¥5000／容姿上升」。





體操→體力+2、免費
看電視(TVを見る)→知力+2、免費
打扮 / 收飾(身だしなみ)→容姿、魅力(センス)+2、免費
休息→HP+30、壓力(ストレス)-30

STATUS (ステータス)：查看玩者的能力值、與女子的關係及其有關資料，留意當與其女子到達一定關係及在約會回答過一定問題後，可查看資料數會有所增加。

ITEM (アイテム)：玩者現時所買入及持有的道具，這些具大多是送給女子的道具或物件。

SYSTEM (システム)：可調校遊戲的有關設定

遊戲中所存在的壓力，基本上每過一天的工作也會增加的，增幅的多與少則採決於當天的工作是否順利，成功的話壓力+2；相對失敗的話，壓力會加2-4不等。另外遊戲進行時，有時上司會叫玩者開OT或一起去吃飯，這最好全都答應，因為與上司的關係好時，有時上司反而會請玩者吃飯，這樣會令壓力-10，十分好。





正如上文所説，玩者是可以在假日出外購物，而每一處地方有不同的物件購買，現就刊登他們出來。

購物中心
（ショッピングセンター）



花店（花屋）

物品	內容	價格	效果 / 解說
三色紫羅蘭（パンジー）	禮物	¥3000	×
玫瑰花束（バラの花束）	禮物	¥3000	×
1輪的芯（1輪の芯）	禮物	¥980000	×
小盆栽（小さな鉢植え）	道具	¥5000	壓力 -10
大盆栽（大きな鉢植え）	道具	¥10000	魅力↑
整屋的花（ルームフラワー）	道具	¥40000	整個心會潔淨



藥房
（ドラッグストア）

物品	內容	價格	效果 / 解說
宇宙飲品A（宇宙ドリンクA）	禮物	¥300000	×
纖維維他命C（チノビタンC）	道具	¥4000	知力↑
雅各維他命D（シャコビタンD）	道具	¥4000	容姿↑
胡基路帝王液（ウンケル帝王液）	道具	¥4000	體力↑
鈣劑（カルシーム劑）	道具	¥8000	魅力↑
力精華（パワーエキス）	道具	¥1666000	體力↑



食品部（食品店）

物品	內容	價格	效果 / 解說
四川風蟹王（カニ王四川風）	禮物	¥200000	×
蔬菜套裝（やさいセット）	道具	¥4000	HP+4
蝦（エビ）	道具	¥8000	HP+5
名牌松板牛肉（ブランド松坂牛）	道具	¥12000	HP+10
未來食品（未來食）	道具	¥518000	HP+50
世界滿漢全席（世界滿願全席）	道具	¥1500000	HP↓

精品店
（ファンシーショップ）

物品	內容	價格	效果 / 解說
鬼公仔（お化けの人形）	禮物	¥6000	×
飾物（アクセサリー）	禮物	¥9000	×
馬公仔（馬のぬいぐるみ）	禮物	¥15000	×
豪華嘉莉（ロイヤルカリン）	禮物	¥180000	×
豬公仔（ブグちゃん）	道具	¥8000	HP-5、壓力=0
性感惡魔（セクシーデビル）	道具	¥180000	壓力=0



書、CD舖
（本、CD屋）

物品	內容	價格	效果 / 解說
村雨畫集（村雨画集）	禮物	¥7000	×
SQEED 3	禮物	¥3200	POP MUSIC
特撮CD（燃えるヒーローCD）	禮物	¥3200	ROCK MUSIC
爵士音樂集（ジャズコレ）	禮物	¥3200	JAZZ MUSIC
百科全書（百科事典）	道具	¥150000	知力↑
變成八方美人（なれる八方美人）	道具	¥6000	容姿↑

百貨店
（デパート）



時裝店
（ブティック）

物品	內容	價格	效果 / 解說
紅色短裙（赤いスカーフ）	禮物	¥4000	×
手袋（バッグ）	禮物	¥20000	×
名牌靴（ブランドスーツ）	禮物	¥60000	×
誘惑裙（誘惑ドレス）	禮物	¥250000	十分H且過激
高級領巾（高級ネクタイ）	道具	¥8000	容姿↑
好感觸的靴（好感觸スーツ）	道具	¥120000	?



珠寶店（貴金屬店）

物品	內容	價格	效果／解說
銀介指（シルバーリング）	禮物	￥10000	×
藍寶石（アクアマリン）	禮物	￥50000	×
開放的心（オープンハート）	禮物	￥100000	×
鑽石介指（ダイヤの指輪）	禮物	￥500000	×
對對手錶（ペアウォッチ）	道具	￥100000	容姿↑
摩拜介指（モバイルリング）	道具	￥200000	知力↑

玩具店（玩具店）

物品	內容	價格	效果／解說
運動毛巾（スポーツタオル）	禮物	￥5000	×
搖身蟲蟲（ムシムシロック）	禮物	￥2500	×
誘惑PARTY 7（誘惑パーティー7）	禮物	￥5800	×
沙包（砂のつまった袋）	道具	￥8000	體力↑
豪華之旅（ロイヤルツアー）	道具	￥100000	知力↑
金裝豪華之旅（金のツアバー）	道具	￥180000	知力↑



便利店（コンビニ）



物品	內容	價格	效果／解說
甜味羊羹（甘覚ようかん）	禮物	￥300	×
漢堡薯片（バーガーチップ）	禮物	￥300	×
東京TRADER（東京トレジャー）	道具	￥300	壓力 -3
誘惑特選（ゆうわく精選）	道具	￥600	壓力 -20
大量零食（大盛りスナック）	道具	￥500	HP-5
糖果山（お菓子の山）	道具	￥1000	HP-10

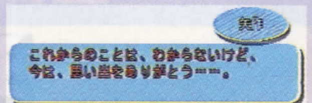
除了約會外，平時致電給女孩也可保持其好感度，甚至會有上升的機會出現，當玩者確定目標後，便立刻展開攻勢，例如：經常在該女子的所屬部門工作、每次也致電給她、甚至是經常地去約會；雖然這是一個取得她的心的最好方法，但也要考慮一下玩者的工作表現及學力，否則要升職加人工的機會便會難過登天。

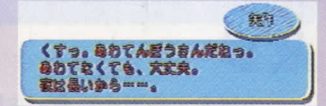




兩年後，玩者能否除了在工作上取得成就外，也在戀愛方面取得她的心呢？







結婚禮服大圖鑑


＞矢作恵


＞姬川天音

＞神崎真菜


＞霧島佳澄


＞宝生かおり

＞秋月杏子


＞阿賀野奈緒


＞山下志津香

BRAVE FENCER 武藏傳





製造商：SQUARE　容量：2×CD-ROM
發售日：發售中　售價：420港幣

MEM　ARPG　PlayStation

TEXT：機動武者MS

監獄入口

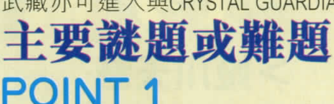
故事

由雙子山回來的武藏，在雙子山入口處遇回真，他說出地之卷仍未能完全發揮力量，要令其發揮充足力量，就必需將CRYSTAL GUARDIAN打倒，至於第一個CRYSTAL GUARDIAN就在監獄中，武藏聽後便到城中找執事尤奇魯打聽情報，得知需四人合力才能打開監獄，至於那四人就是大工捷奇哥迪魯(大エッケコンデル)、傭兵米羅(傭兵ミーノ)、兵士巴拉烈特(兵士バラニック)和騎士拉特(騎士ラード)，他們都是被捉去的人，於是武藏先救出他們，然後準備前去監獄入口。

當武藏將四人救起後返回城中報告，然後前去監獄入口，來到盡頭時，看不見有路可進，這時四個幫手來到，他們四人準備好後，同一時間按下機關，前方的石便會打開，武藏亦可進入與CRYSTAL GUARDIAN決鬥。

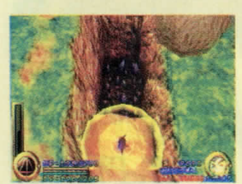






主要謎題或難題

POINT 1



在這兒因有不少針山而不能前進，觀察四周環境後發現有數塊大石設置在旁，於是便利用地之卷將旁邊的大石弄下，武藏便能繼續前進。

POINT 2

來到這兒，若是已救齊四人，就會自動發生按機關事件。



四人的位置

名稱	所在地
大工捷奇哥迪魯	雙子山
傭兵米羅	雙子山
兵士巴拉烈特	雙子山入口
騎士拉特	雙子山

監獄

故事



當通道打開時後，武藏便沿一條狹窄的小道前進，很快就來到監獄，突然從天上出現的機械，就是地之卷的CRYSTAL GUARDIAN，於是戰鬥就這樣展開。

主要謎題或難題

POINT 1

攻擊模式

它共有六種攻擊方式，首先吐沙攻擊，它會以360度回轉作吐沙攻擊，但速度較慢，可走到它尾部回避，基本上整場戰鬥都在同一地方進行；其次是迴旋攻擊，同樣以360度回轉作尾部攻擊，只要看準跳起就能避過；其三是踐踏攻擊，它不時會以大跳躍來作踐踏攻擊，這是只要不斷走動就不會容易被踏中，四是同伴攻擊，它會爬上兩旁攻擊同伴，使到同伴們不能將運輸物交給武藏，這時用地之卷所產生的地震令它跌回地面就可；五是毒氣攻擊，它利用尾巴鑽入地底來作毒氣攻擊攻擊，只要邊走邊跳就能回避；最後是突擊，它會先作預備時間，然後以高速衝前攻擊，只要看準時機就可避過。



攻擊它方法

至於攻擊它的方法，就是利用旁邊同伴所運輸的物件，這些物件有石頭、炸彈和草藥，只要它在SKULL．PION的頭頂時，立即使用地之卷，這樣便可令運輸的物件跌下，從而攻擊它，當它受到一定程度的傷害時，就會露出水晶來，利用光之劍攻擊這水晶，就可減它的體力。





第二章救人名單


人名：拿美洛斯
地點：睡魔之森


人名：占卜師基亞娜
地點：睡魔之森


人名：鷹匠杜古生
地點：睡魔之森


人名：打掃婦祖美羅
地點：睡魔之森


人名：保利姆樂士
地點：蒸氣管制之森


人名：兵士巴拉烈特
地點：雙子山入口


人名：傭兵米羅
地點：雙子山入口



人名：大工捷奇哥迪魯
地點：雙子山

人名：騎士拉特
地點：雙子山

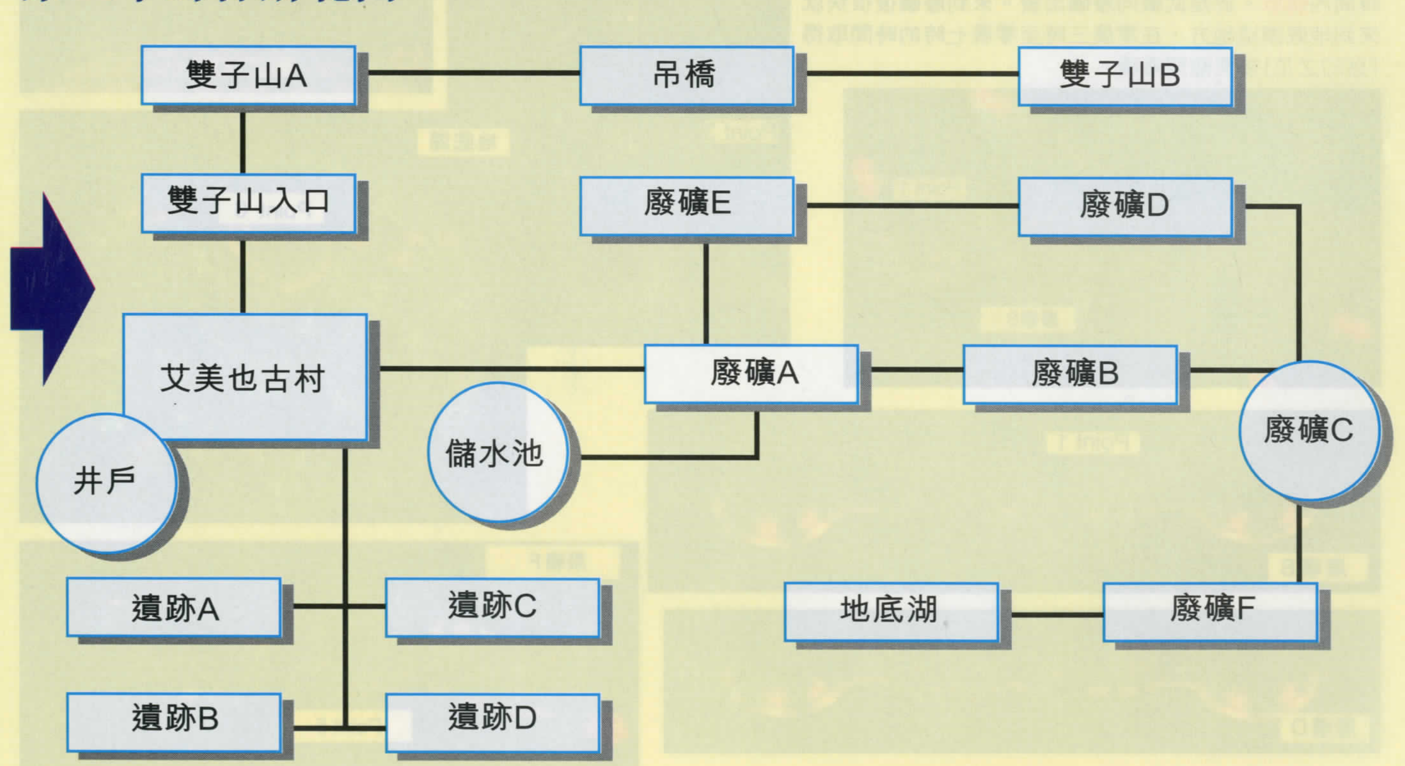

人名：馬屋番巴沙捷
地點：雙子山之間的木橋底


人名：曲藝師拿姆魯
地點：蒸氣管制之森


人名：布係比西特
地點：監獄入口

第三章 喪屍兵計劃

第三章的行動範圍



路・柯亞露帝國

故事

他們正在開緊急會議，全因武藏已取得地之卷，這對他們來説是個重大的威脅，便商討如何阻止武藏，雖然迪基拉總統十分不滿，莉露中尉則顯得有信心，因為她已開始「喪屍兵」的計劃，這些喪屍兵的攻擊速度和體力都會比其他強數倍，可是其的姊姊保娜迪大尉對她的計劃沒有信心，奧嘉大佐認為可以讓她們一試。





廢礦 GO TO 地底湖

故事

當武藏從雙子山入口走出來時，正打算入村時，突然感到有點寒意，像會有不如意的事發生，入村中後在道具屋門前看見村長與宿屋主管利特對話，得知道道具屋的兒子迪姆被喪屍咬了一口，弄不好的會變為喪屍，要救回他就必須要服食萬能藥，可是萬能藥要由兩種原料所製成，分別是「痊癒之水」（いやしの水）以及「迷幻之花」（まぼろしの花）。村長希望武藏能到廢礦內找尋「迷幻之花」，而廢礦的鎖匙則要先到風車小屋找胡度（ウィド）。

當武藏到風車小屋找胡度時，説要到廢礦取「迷幻之花」時，令他大吃一驚，但為了救回那小孩子，胡度只好將廢礦之匙交給武藏，此外，還提點武藏，那棵「魔法之花」只會在零晨三時至零晨七時才開花，因此必須在這段時間內摘取。於是武藏向廢礦出發。來到廢礦後很快就來到地底湖這地方，在零晨三時至零晨七時的時間取得「迷幻之花」後便離開廢礦。





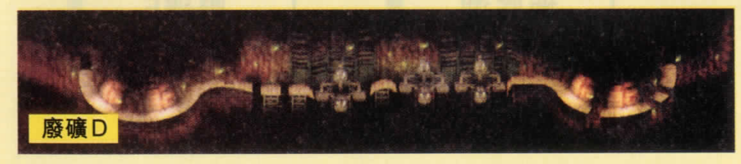














主要謎題或難題



POINT 1

在這兒要小心毒菇的攻擊，不小心被擊中的話會中毒，這使武藏的移動力大幅減慢，因此不理牠為妙。



POINT 2

在這裏需要跳過摩天輪形的地台才能到對岸，可是由於有些地台設置針山，因此要看準才跳過去，否則會受很大的傷害。



POINT 3

來到這裏會有個大扇葉，當它作動時，便會將武藏吹起，但是當它停止時，武藏便可進入大扇葉下方的地方，到地底湖去。



POINT 4

這兒有不少昇降機，有的會由毒池上來，有的會由上方進入毒池，因此要小心前進，否則武藏便會進入毒池而中毒。



POINT 5

這兒有不少不同方向的運輸帶，有的順方向行，有的逆方向行，若在逆方向的運輸帶行走，最好以跳躍來前進。



POINT 6

這裏就是地底湖，也是迷幻之花的所在處，由於它只會在零晨3時至零晨7時開花，所以武藏要看準時機，若是時間未到可在旁睡一覺。



雙子山

故事



武藏回村中找村長，村長對武藏的幫忙表示十分感謝，但亦希望武藏能夠到雙子之山找尋另宿屋主管利特，因為剛才派他往雙子之山取「痊癒之水」到現在仍未回來，但希望武能夠找他之如亦能取得「痊癒之水」，因為迪姆的變成喪屍期將近，不盡快給他服萬能藥的話，就會變成喪屍，於是武藏便立即出發。

當他到達山洞時發現了利特，原來他因受傷而不能前往，他希望武藏繼續前進，並取得「痊癒之水」，因為時間已無多，十二小時後迪姆便會變成喪屍(即十二分鐘)，武藏只好繼續前進。當他走雙子山的最高處時，上前取得「痊癒之水」，然後返回山洞找利特，他便立即帶「痊癒之水」回村，武藏便跟着回村，回復精神的迪姆立即向武藏道謝。但是究竟晚上在村中徘徊的喪屍從那裏來呢？

主要謎題或難題

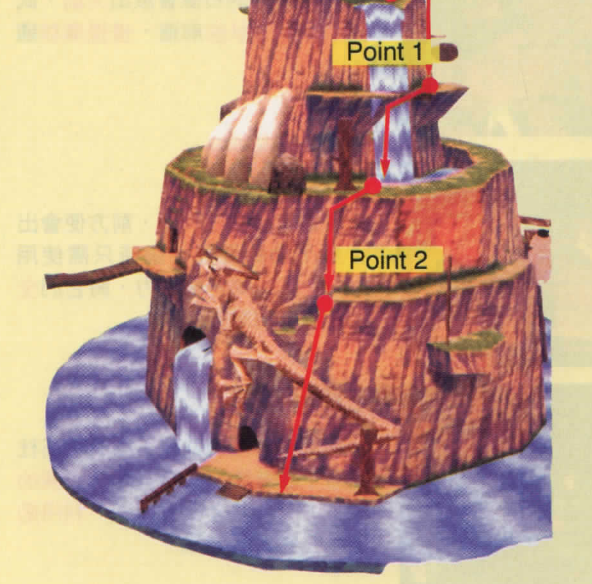


POINT 1

來到這兒可使用地之卷令大石跌下，才能繼續前進到達雙子山的最頂部份，取得痊癒之水。

POINT 2

取得痊癒之水後時間已所餘無幾，因此可跟圖中的箭咀直接回到山腳，這可節省很多時間。



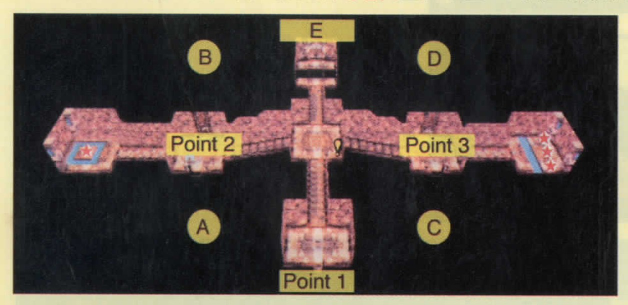
酒場：地下遺跡

故事

晚上武藏在酒場旁看見麵包店的老闆腳步蹣跚的在酒場門前吵着，為何不開店，武藏好奇上前問他卻得不到反應，武藏便決定定第二天到宿屋找酒場女店主達寶娜(タンブラー)問個究竟。

第二天，武藏到宿屋找達寶娜詢問，原來是酒場老闆對她說不用開店，但原因亦是不明。武藏見酒場很有可疑，便於晚上零晨至3時時到酒場查看，結果看見喪屍從酒場中出來，武藏便乘這時機進入查看，武藏發現櫃台後有一條很可疑的通道，立刻走進去調查一番。

當武藏走過階梯之後，發現酒場老闆坐在地上，武藏上前詢問他，





POINT 2

要打開此門，就必須攻破四個地下遺跡，使整個遺跡靜化。





原來酒場的地底下有一座巨大的遺跡，而遺跡內藏有大量的怪物，為了不讓牠們走出來，所以便把酒場暫時關閉，當老闆知道武藏正是傳說中救世者時，便要求武藏助他消滅遺跡內的怪物，使他可以繼續營業，武藏為了村中的和平，便決定幫助那位老闆消滅遺跡中的怪物。

主要謎題或難題



POINT 1

在零晨12時至3時中，在酒場門前等待喪屍出來，然後以最快速度進入酒場內，就可進入這裏。



POINT 3

這兒的牆壁有裂痕，利用「ボウリング」的特殊能力，就可進入另一房間。

酒場：地下遺跡 A

主要謎題或難題



POINT 1

這兒路旁的石像會放出火箭，武藏需以防禦的狀態前進，慢慢橫移通過。



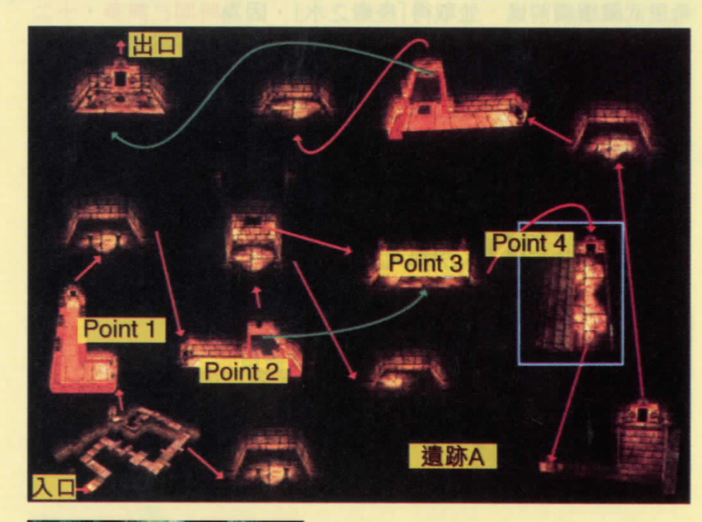
POINT 2

當武藏踏上機關後，前方便會出現十隻不動的喪屍，這時只需使用「ボウリング」的特殊能力，將它們全部擊倒，就可通過。



POINT 3

來到這房間的武藏，由於有石柱阻擋而不能前進，這時只要以防禦的狀態背向它，然後慢慢接近，利用迴旋斬攻擊它就可通過。



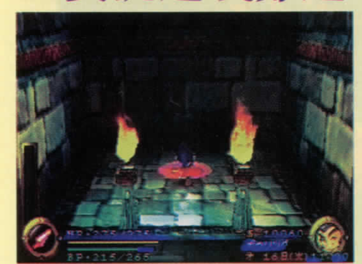


POINT 4

當武藏一進入這個房間，左方的牆壁就立即迫過來，此時武藏以最快的速度向前進就行。

酒場：地下遺跡 B

主要謎題或難題



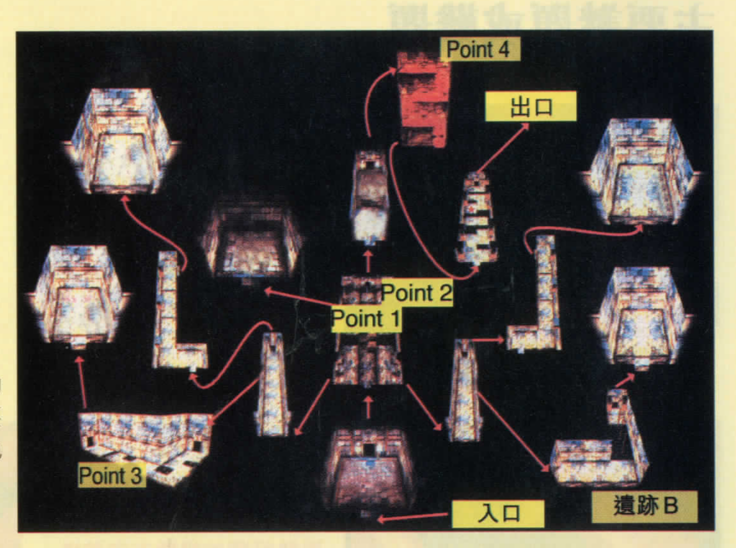
POINT 1

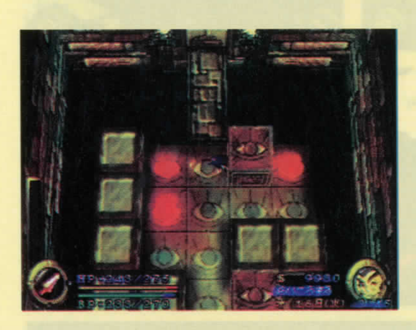
這個遺跡有多個轉送點，因而要小心選擇，否則就很容易返回起點。其正確進入的轉送點為右、左、左。



POINT 2

當武藏來到左右兩旁的石階，看見一些針山，只要將附近的喪屍拋向對面的地板，就會有一塊地板伸出，蓋住針山。





POINT 3

由於這裏有很多漆黑的地方和房間，因此武藏靠浮游的光球照明，若那裏有飛來飛去的黑蝙蝠，就可吸收牠的特殊能力來照明。



POINT 4

到了最後的階段，就會來到熔岩地帶，在武藏的正面有很多箭射出，此時只需以防禦狀態一直前進就可。

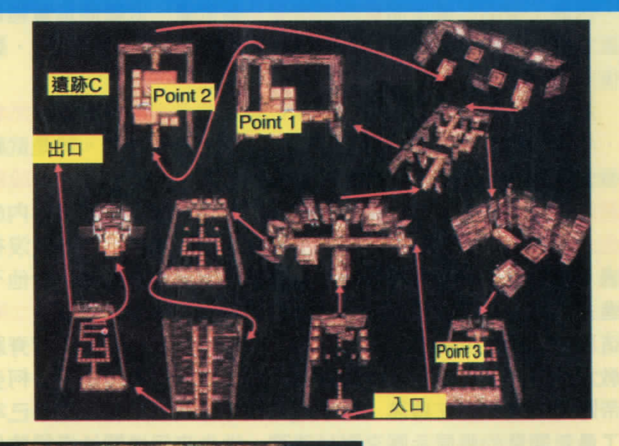
酒場：地下遺跡 C

主要謎題或難題



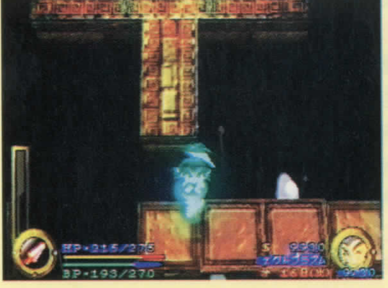
POINT 1

來到這兒由於前方的門已關閉而不能前進，只要將紅色的大磚推向發出紅色的地上，之後前方的門就會打開。



POINT 2

在這房間中，有很多浮游在空中的大石，由於他們會左右橫飛，因此武藏要看清楚才向前進，否則…

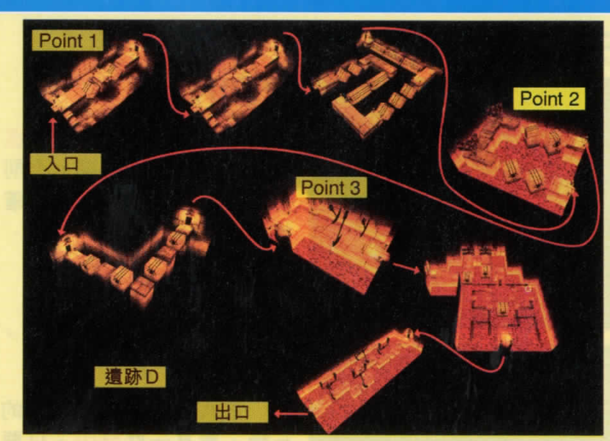


POINT 3

當來到黑暗地帶時，會看見很多靈魂，這時只需吸收它們的特殊能力，就可令武藏的靈魂離開身體，看清前方的道路，將道路記得一清二楚後，就可返回身體，繼續前進。

酒場：地下遺跡 D

主要謎題或難題





POINT 1

在遺跡的開端，有一塊迴轉的石磚，小心不要滑落下層而造成無謂傷害，最好在它轉為斜面之前跳過或走過對面。



POINT 2

在這兒有數個迴轉釘牆，武藏只要在空隙處，跟隨釘牆的轉動方向前進就可。



POINT 3

由這裏開始會有數把吊在半空的鐮刀，要看清它的擺動方向，才繼續前進。

儲水池

故事

將遺跡四個部份完全淨化後，便可以回到與老闆分手的地方，他為了答謝武藏便將寶箱內的寶物給武藏，武藏將這寶物拿去鑑定屋。發覺原來那是傳説的武具之一「ゲイシャベルト」，裝備後武藏可以作兩段跳躍。

酒場的老闆再次找武藏，原來平時在教會旁的井中水突然乾涸，希望武藏能為他找出原因，武藏好奇之下答應他。於是武藏到教會找牧師調查此事，卻發現教會的門鎖上，武藏便用兩段跳躍跳入教會內。看見牧師正站在庭園中呆想，原來是因教堂內的金色大鐘被兩名盜賊偷去，他為了看管自己的財物，已很久沒有睡過，而且更發現在零晨二時，教堂中傳出奇怪的聲音，令他不敢進去，希望武藏能幫他進入教堂中查看，還吩咐武藏零晨二時來這裏，武藏便依照他的説話零晨二時來，他利用牧師的背脊跳上教堂的煙囱進入教堂。當武藏跳入教堂時，便會發現路．柯亞露帝國的莉露中尉在這裏，原來她是在等待武藏，而且更早已準備了最新開發的喪屍兵團來對付武藏，她先來用機關鎗横掃整個教堂嚇武藏，然後命令喪屍兵團對付武藏。可是無論武藏使用任何攻擊，都對那些喪屍兵團起不到任何作用。然後武藏想出喪屍可能會害怕陽光一事，於是便採取拖延戰，直至早上七時太陽出來時，陽光透過子彈孔照射入教堂，把全部喪屍兵都消滅了。

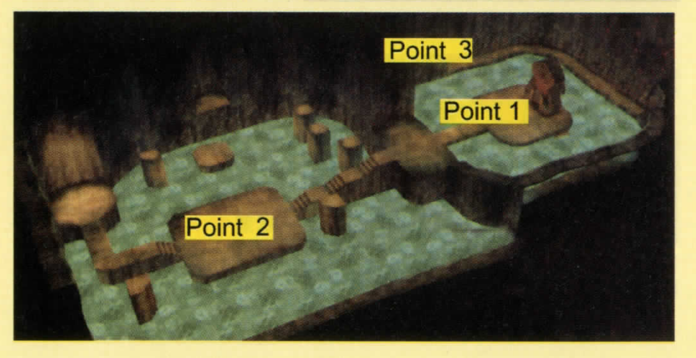
牧師為了答謝武藏幫他消滅那些怪物而送了一條繩索給武藏，從而讓武藏可爬入井中，沿着繩索爬入儲水池的武藏，發現水之紋章的石碑，利用光之劍將其打碎，就這樣取得水之卷的力量，之後還找到教堂所遺失的金鐘，武藏便將它送回教堂去。











主要謎題或難題







POINT 1

取得繩索後經教會旁的井來到這兒，看見迄有水之紋章的石碑，利用光之劍將其破壞，武藏就取得「五輪之書」的力量之一水之卷。

POINT 2

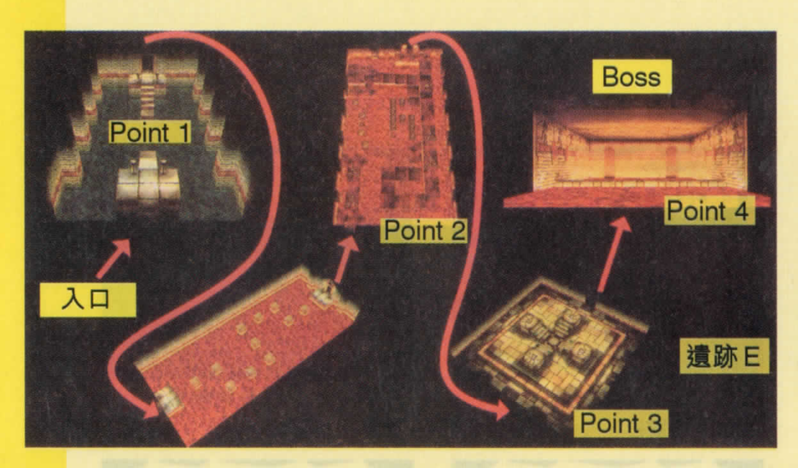
利用水之卷的力量來到這兒看見一個大鐘，於是便將它抬起，拋向對岸。

POINT 3

將大鐘搬到水之紋章的石碑旁，然後向對岸，利用石碑後方的洞離開這裏。

酒場：地下遺跡 E

故事



牧師見武藏已把金鐘找回，表示十分感謝他，於是便將天使之像送給武藏作謝禮。武藏看見這個天使之像的形狀似曾相識，原來就是在地下遺跡E的門前的付號，於是武藏立即返回酒吧地下的遺跡E前，並把天使之像放上，果然不出所料，遺跡的石門立即打開。

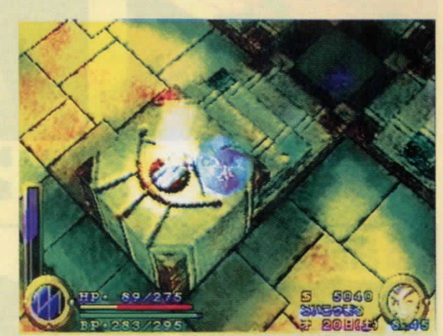
當武藏走到遺跡的最深處時，水之卷的CRYSTAL GUARDIAN正在等待武藏的來臨，武藏經一番努力終於將它擊倒。



主要謎題或難題







POINT 1

在遺跡開端，先要經過大水池，這時只要利用水之卷的力量，便可以通過。

POINT 2

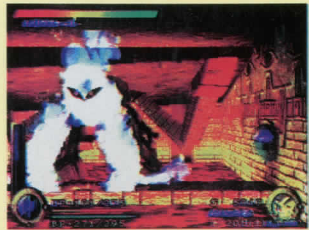
這區域中大多機關都出現過，因而不足為患，唯一要注意的是在熔岩中噴出來的火焰及浮在熔岩上的石磚會下沉。

POINT 3

來到這兒會有四塊有火的石磚，武藏只需用水之卷的力量將火弄熄，前方的門就會打開。

攻略一族

POINT 4



第一形態攻擊模式

在第一形態時，會有三種攻擊方式：

1) 變成火球向武藏撞擊，這只需向它所走的相反方向來回避，然後便可使出水之卷的力量攻擊它。

2) 變成青色火球在中央放出火焰波攻擊，其節奏是先擺動翼兩次，然後便由翼放出火焰波，武藏只需以二段跳躍就能回避。

3) 變成火焰劍攻擊，形式是向武藏一劍斬去，這可說是回避不能的技兩，不過只要利用水之卷的力量，便可保護自己，不受任何傷害。



第二形態攻擊模式

在第二形態時，除了有會有第一形態的三種攻擊方式外，還有另外兩種：

1) 以波浪形式攻擊，它先會隱藏在地下，然後以45度角波浪形式攻擊，最佳的回避方法，就是站在其攻擊的最高點的下方，然後不斷使用水之卷的力量攻擊它。

2) 它會在畫面中央變成火柱，然後在上空拋下火球，由於他的攻擊速度較慢，所以容易回避，接着可立即向它攻擊。



第三形態攻擊模式

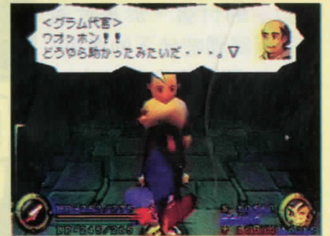
在第三形態時，除了有會有第一、二形態的五種攻擊方式外，還有一種追加：

1) 變成八爪魚形狀到畫面中央，然後轉動其尾巴攻擊，這時只要到畫面邊，用二段跳躍就可回避這招。

第三章救人名單



人名：摩魯本醫師
地點：雙子山入口



人名：古拉姆代官
地點：遺跡B



人名：9代目毒味役
地點：遺跡E



人名：大工烈哥美迪魯
地點：遺跡C



人名：兵士哈比特
地點：遺跡D



人名：騎士烈特
地點：廢礦



人名：食事係利保
地點：地底湖



人名：傭兵加魯比
地點：遺跡A



人名：親方瑪達利
地點：廢礦

人名：傭兵洛斯
地點：遺跡A



人名：啤酒監督
地點：地底湖



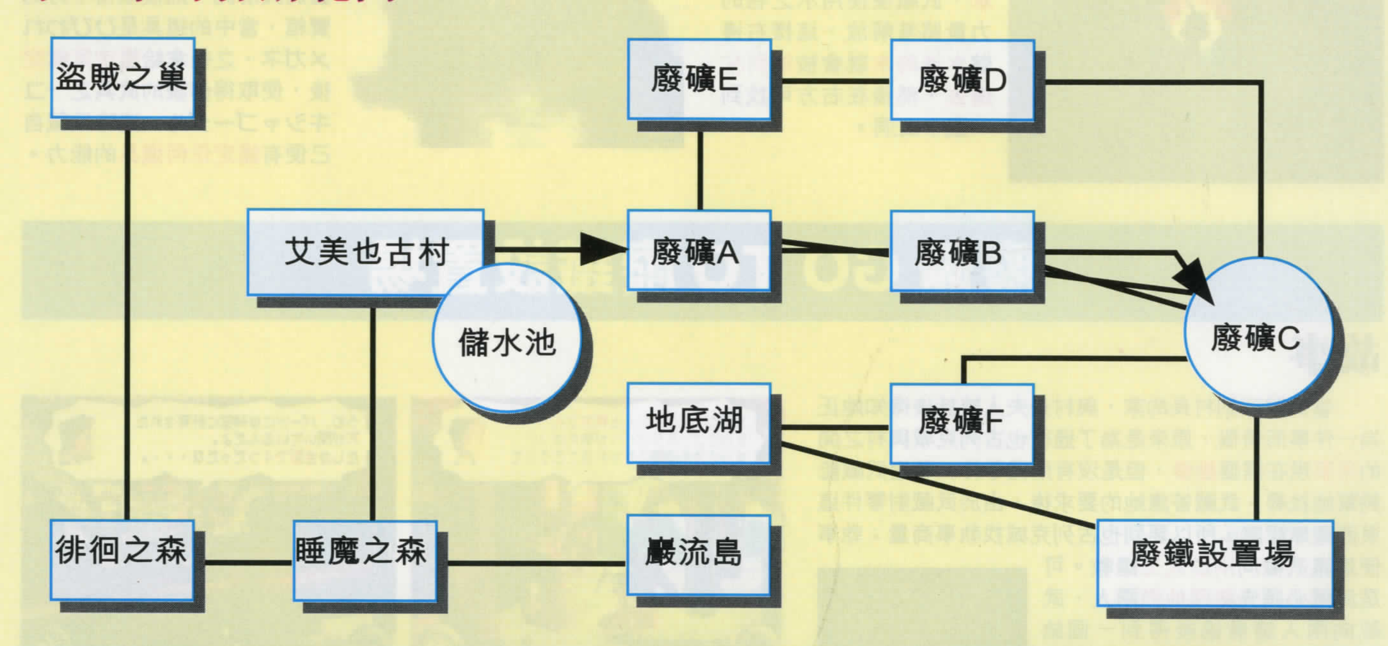
人名：騎士哥保洛尼
地點：遺跡C



人名：佐摩捷書記
地點：遺跡D

第四章 巖流島之決鬥

第四章的行動範圍



路・柯亞露帝國

故事

在路・柯亞露帝國處，被綁的菲莉公主在房中看見那「英雄召喚」的水晶就在她身旁，由於她對武藏失去信心，便打算再次實行「英雄召喚」，於是便立即向那顆水晶實行「英雄召喚」，的確她成功再次召喚另一名異世界的劍士，可是卻被多寶看見，就在公主要求那名劍士救助她離開這裏時，那名劍士竟用冷語對待，口中只叫着要找武藏決鬥，原來他的叫「小次郎」，與武藏住在同一世界，而且更是宿敵。這時候多寶便利用他與武藏的關係，便打算加以利用，小次郎竟然一口答應，就這樣公主眼白白看着小次郎跟着多寶離去。





儲水池

故事

當武藏回到村子後，由於村長染病而暫時不能處理村中的事務，所以由村長的夫人臨時的代替。從她口中得知最近井底有兩個神秘人出現，武藏覺得十分可疑，或許會是偷金鐘的盜賊，於是便決定再次由廢礦進到地下儲水池調查。

在儲水池時發現這裏有一個水之紋章，於是便利用水之卷的力量將之解放，當水由右邊全部流至左邊時，這樣村中的水井再不乾涸。正當武藏到右邊調查時，卻聽到兩把聲音，從他們的說話內容得知偷去金鐘的盜賊，武藏見他們在找金鐘，便說出自己已將它物歸原主，這便兩個盜賊發怒起來，原來他們是路・柯亞露帝國旗下的人員，他們並沒有因此事立即與武藏決鬥，相反二人離開這兒，只說日後才找武藏算帳。武藏見他們這麼擔小，便放過他們，然後離開這裏。





主要謎題或難題



POINT 1

在這地上有個水之紋章，武藏便使用水之卷的力量將其解放，這樣右邊儲水池的水就會被抽到左邊去，然後在右方可找到一個小山洞。

POINT 2



在這時可別忘記在睡魔森林中，有個用水之紋章仍未解開，可先到這裏用水之卷的力量將其解開，然後取得下方的寶箱，當中的道具是ひびわれメガネ，之後拿給鑑定屋鑑定後，便取得傳説的武具之一ユキシャゴーグル，這時武藏自己便有鑑定任何道具的能力。

廢礦 GO TO 廢鐵設置場

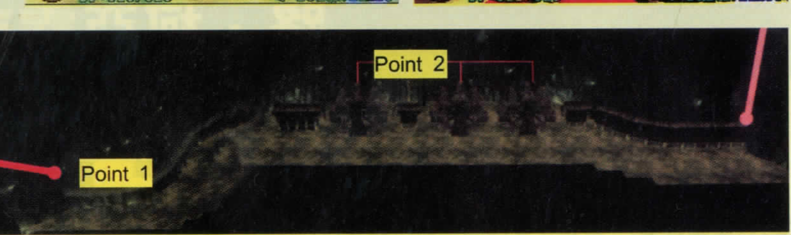
故事

當武藏回到村長的家，與村長夫人談話後得知她正為一件事而煩惱，原來是為了通往也古列克城與村之間的吊車現在需要維修，但是沒有所需零件，希望武藏能夠幫她找尋。武藏答應她的要求後，由於武藏對零件這東西毫無認識，所以要到也古列克城找執事商量；執事便建議武藏向兩位大工請教。可是武藏必須先救回他們兩人，武藏向兩人請教過後得到一個結論，這件零件一定要符合三個要求，分別是金色、零件中間有軸心位和有四個孔穴。這件零件可在廢礦中的廢鐵設置場找到。

武藏便經廢礦到達廢鐵放置場處，可是卻發現有四個零件類似的零件可供選擇，當武藏將零件拾起後便把它帶回村給村長。







主要謎題或難題



POINT 1

由於這兒的道路有毒池，因此必需多備有解毒草，否則會很麻煩，或者吸收這兒附近的虫形敵人的特殊能力，因為那時可自由幫自己解毒。



POINT 2

當武藏來到這裏，遇上摩天輪形的地台，不過今次不是有針山，而是有毒池，武藏需要以二段跳躍才能跳過這兒，但要看準才跳，免得跳進毒池。



POINT 3

這裏有四個合附要求的零件，可是只有一個才是正確，若是拿錯零件的話，就需再來這裏拿另一個零件，而正確的零件就是由右方數起的第二個。

三人的位置

名稱	所在地
大工捷奇哥迪魯	雙子山
大工烈哥美迪魯	遺跡C
親方瑪達利	廢礦

艾美也古村

故事





當武藏從城中出來時，發現艾美也古村發生大火，有多間房屋燃燒焚毀，村長的夫人希望武藏能解救村子的危機，於是武藏便立即利用水之卷的力量去撲滅村中的火，幸好這次火災並沒有造成太大的損失，經過一番救火行動之後，村長夫人前來向武藏道謝外，還吩咐他翌日能夠到她家中接受謝禮。這時候武藏便到宿屋休息一晚。

翌日武藏照村長夫人的話到村長家找她，夫人將古代日曆和一包鹽送給武藏，這古代日曆是村長們代代相傳的寶物，雖然不知其用途，但相信這對武藏日後會有用的。

主要謎題或難題



POINT 1

村中共有八處發生火警，這八處分別在教會、河邊的兩間小屋、村長的家、麵包屋和道具屋，此時武藏只需用水之卷的力量來救火就可。



巖流島

故事



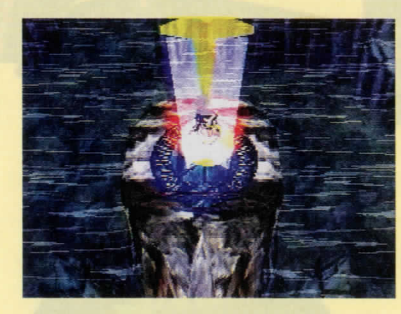


接着武藏來到睡魔之森的左方通道，發現有一塊似蟲的大石阻擋去路，武藏對大石感到懷疑，於是利用從村長夫人取得的天然食鹽向那塊大石灑去，果然那並不是一塊普通的大石，而是一隻很巨大蟲阻塞去路，牠被武藏的鹽灑過後便消失。

武藏見前方有水之紋章，便使用水之卷的力量將其解開，潮水退後便可到下面的地方去，結果發現刻有火之紋章的石碑，利用光之劍將其打碎，武藏取得「火之卷」。

在同一時間，突然聽到一把非常熟識的聲音，原來是他在原來世界的宿敵小次郎，武藏相信他是被菲莉公主召喚來，小次郎不斷向武藏發出決鬥宣言，可是武藏覺得很煩而沒有答應，不過小次郎卻菲莉公主的性命要脅武藏，若戰勝他就可帶公主回去，武藏只好與他決一勝負，不過武藏又再次勝了小次郎。

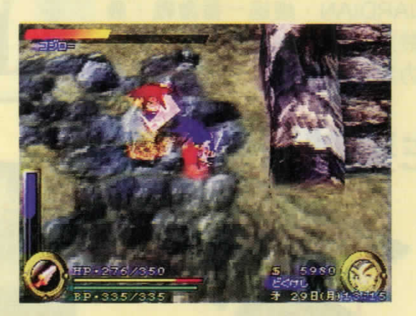
主要謎題或難題



POINT 1

在這兒有個水之紋章，利用水之卷的力量將其解放，便可令水退至後方，武藏亦可前進。





POINT 2

小次郎共有四種攻擊模式：

1)他會發出鳳凰作遠程攻擊，由於速度不快和範圍不大，因此用二段跳就能避開。

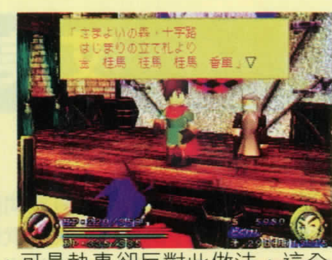
2)他會發出三隻三隻小鳥攻擊，但是由於武藏只需以防禦狀態就能擊破，因而可乘機攻擊。

3)他會跳高後以急速下降作真線攻擊，只要武藏不要站在他着地點就可以回避這招，也可乘他着地後攻擊。

4)他會先來一個迴旋擊，再作衝擊波攻擊，由於是此招沒有速度，只要不在他的攻擊範圍就能避過，而且可乘他出招後的一瞬，利用回轉斬攻擊，這樣就會很快擊倒他。

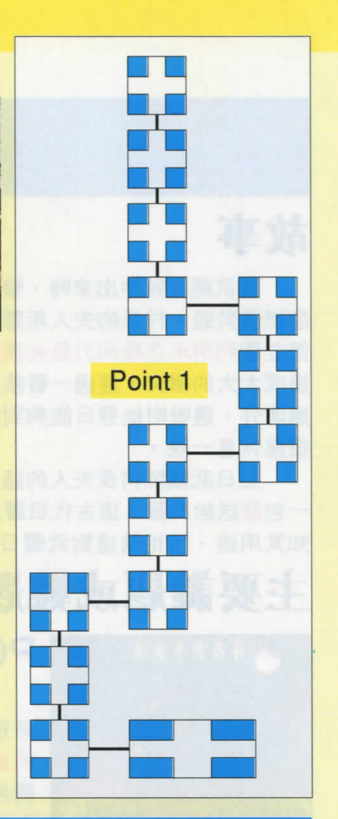
徘徊之森

故事

當武藏帶菲莉公主回到也古列克城時，公主的態度比之前時溫順了許多，但卻沒有人留意這點，公主除了吩咐武藏放下光之劍休息外，還希望武藏返回自己的世界，至於其餘的「五輪之書」可交由城中的士兵尋找，可是執事卻反對此做法，這全因武藏的的旅程尚未完結，此外在前陣子的盜賊一事仍未解決，必須令也古列克王國和平才可，武藏感到執事所說的話並沒有錯，於是便打算消滅那些盜賊。雖然是這樣，但是盜賊的據點仍未明朗，執事便說出這只有城中的傭兵才知道，於是武藏便找城中的傭兵詢問（必須要將三位傭兵救回才行）。

跟據情報得知，盜賊的藏身之所是在徘徊之森後方的城堡，可是那森林出名是有入無出，要通過這森林共不容易，那三位傭兵說出進入盜賊城的暗號，其暗號是分別「金、桂馬、桂馬、桂馬、香車」、「左、右、右、右、前」與及「在桂馬時，不能前進」這三個古怪暗號，只要綜合三個暗號就能通過徘徊之森（若是完全不明白暗號的話，可到圖書室查看），於是武藏便向徘徊之森進發。



主要謎題或難題



POINT 1

基本上是日本棋子的行法，只需要跟着這行法就會很快到達：左、上、上、右、上、上、右、上、上、左、上、上、上、上。

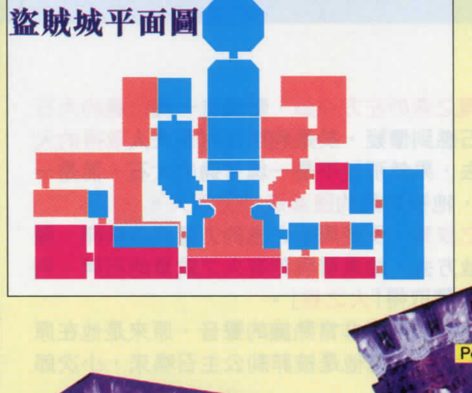
盜賊之巢

故事



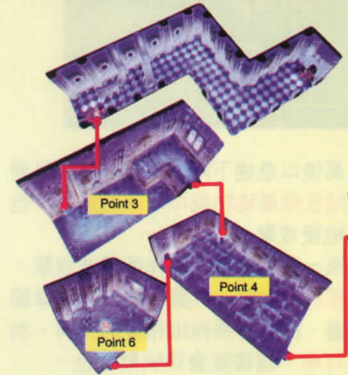

武藏進入盜賊城後，在大堂見到路．柯亞露帝國的保娜迪大尉，她對於武藏進來這裏並不感到甚麼，只冷淡向武藏說幾句後便離開。當武藏進入上方的大門後，沿梯直上來到一間很廣闊的房間，上前調查後地板突然開了個洞，武藏就這樣掉進洞內，武藏只有沿着通道前進，原來那裏有一條冰龍等待着武藏的來臨，牠就是火之卷的CRYSTAL GUARDIAN，經過一番激戰，最後終於打倒這條冰龍，使火之卷的力量得以解放。

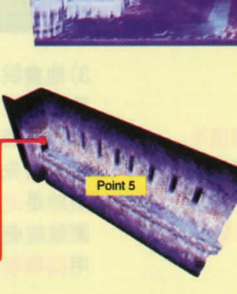
盜賊城平面圖



主要謎題或難題







POINT 1

這裏即使用二段跳過都不能跳過對面，只要跳上冰塊上，利用企鵝的推動力，當冰塊到達中央時立即跳過對岸就可。



POINT 2

在這房間中有個魔法陣，而旁邊的指示牌指出一個提示「孤獨之勇者的榮光」，此時只需將房中的敵人全部擊倒就可取得紅眼石。



POINT 3

來到這裏無論武藏的跳躍有幾高都不能跳到上層，因此需靠附近的大猩猩將武藏拋至上層就可。



POINT 4

當武藏來到這裏，可以先吸收這裏的大鐵像能力來使自己的身體如鐵一般的堅硬。



POINT 5

若先前有吸收大鐵像的能力，就可通過這兒，將大冰刺除去。



POINT 6

在這房間中有個魔法陣，而旁邊的指示牌指出一個提示「無傷之勇者的榮光」，此時只需在沒有受傷的情況下將房中的敵人全部擊倒就可取得藍眼石。



POINT 7

當打開藍眼門後，在這兒可取得傳説武具之一「ヒキャクシューズ」，這樣便可在冰塊的斜邊行走。



POINT 8

這兒的冰塊比較低，武藏可跳上去到各冰塊的上方，可取得不少寶物的。



POINT 9

這房間中有個提示是「虛偽之勇者的榮光」，此時只要使用「假武藏」的特殊能力打倒敵人(即與武藏相似的敵人)，就可取得青眼石。



POINT 10

先利用火之卷的力量使大門的冰塊除去，然後分別放入紅眼石、藍眼石和青眼石，這樣大門便會開啟。



POINT 11

同樣利用火之卷的力量令兩旁的火炬燃點，這樣大門便會打開。



POINT 12

當來到這個廣闊的房間時，武藏上前調查後，便會跌進地下。

POINT 13

攻擊模式





在戰鬥開始時，由於武藏在冰橋上決戰，因此走動不便，不過這時它只會以身體撞擊只要向着它相反方向就可避過其攻擊，也由於它的速度較慢，武藏在回避之如亦可以火之卷的力量作攻擊，其弱點為頭部。

不久它會撞擊右方的路，武藏便離開這裏便繼續前進，可是由於通道上有不少冰刺阻礙前進，需用火之卷的力量將冰刺溶化，當來到一間房間，它便會在前方攔截武藏，這時它的攻擊只有三種，分別是身體撞擊、放出冰光線和三放出冰塊，其回避和攻擊方法都很簡單，只要等待它使出冰光線後，不斷用火之卷的力量攻擊頭部，它受了一定程度的傷害時便會露出水晶，這時用光之劍攻擊就可傷它的體力。

第四章救人名單



人名：紡織手艾蘭西
地點：雙子山



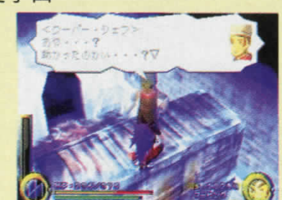
人名：廁所的烈古捷
地點：盜賊城



人名：鍛鍊屋多特
地點：巖流島



人名：比巴哈樂士
地點：盜賊城



人名：古巴．捷夫
地點：盜賊城



人名：肉切哈拉米
地點：盜賊城



人名：鍊金術師胡魯迪
地點：盜賊城



TO BE CONTINUED…

STAR OCEAN THE SECOND STORY

完全故事攻略 古羅特篇

TEXT：FUKUDA



RPG　製造商：ENIX　售價：420港圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM×3(附送《ASTRONOKA》體驗版)　記憶：1 BLOCK
MEM　PlayStation

系統分析 基礎之章

角色能力的重要性

每隻RPG在角色能力設定上都有特定的標準，正如《STAR OCEAN THE SECOND STORY》一樣角色除會受到基本能力影響外，身上裝備的配搭與及學習到之SKILL亦會對各項能力產生改變，玩者可因應戰況來針對強化某方面的能力。此外，亦需要留意角色在屬性上的變化，例如裝備了火屬性的寶石後就能對火系攻擊減輕一定程度的損傷，至於查看方法便是在角色能力一覽畫面按○。

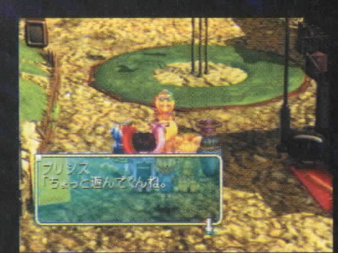

■角色能力一覽表

HP	現時的體力及體力最大值
MP	現時的精神力及精神力最大值
LV	現時的等級，增加經驗值便可升級
EXP	現時的經驗值，擊倒敵人便會上升
NEXT	距離下一級所需要的經驗值
Weapon	現時裝備的武器
Armor	現時裝備的護甲／衣服
Shield	現時裝備的盾牌
Helmet	現時裝備的頭盔／帽子
Greaves	現時裝備的護手／手套
Accessory	現時裝備的飾物，可同時裝備2個
STR	角色的筋力，影響着攻擊力的數值
CON	角色的耐久力，影響着防禦力的數值
DEX	角色的速度，影響着命中率的數值
AGL	角色的敏捷性，影響着回避率的數值
INT	角色的智力，影響着魔力的數值
LUC	角色的的運氣，影響着命中率和回避率的數值
STM	影響戰鬥後的HP回復比例，若有行動就會減少
GUTS	根性值，越高的話就越困難變成戰鬥不能狀態
こうげき	角色的攻擊力，越大對敵人所造成的損傷便越多
ぼうぎょ	角色的防禦力，影響被敵人擊中時損傷的多寡
めいちゅう	角色的命中率，越高就能越易擊中敵人
かいひ	角色的回避率，決定對敵方攻擊的回避能力
まりょく	角色的魔力，影響魔法攻擊力及魔法防禦力
こうぶつ	角色所喜歡的東西

PRIVATE ACTION

當隊中成員陸逐增加時，只要移動到村莊或城鎮前畫面的右上角便會出現「Private Action」的字樣，這時按□隊中成員就會走入村內進行個別活動的PRIVATE ACTION(簡稱PA)，雖然對實際故事發展並無直接關係，但有部份事件是會影響到男／女主角和同伴間的友情度及愛情度，從而改變完成遊戲時所出現的結局，另外友情度與愛情度對戰鬥中的能力亦會產生影響，因此特別需要注意PA時和同伴們的對話選項；順帶一提，有同伴是需要經過PA才能拉攏加入的。

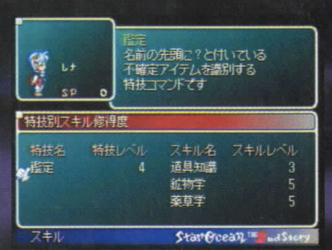

■劇情發展至某階段時便能發生PRIVATE ACTION


■每名角色都有其別具特色的迷你故事

SKILL與特技

比較一般RPG，這遊戲較強調技能SKILL[スキル]與特技的應用來提升角色能力，因為有很多戰鬥技巧和冒險指令是需要透過此渠道才可取得的。當角色獲得足夠經驗值提升等級時就會得到若干的技術點SP，只要到各村鎮的技能公會[スキルギルド]便能購買像「感覺1」或「戰鬥2」等技能系統，再將SP分配予各項技能上便可，例如藥草學和包丁在遊戲初期便是優先被學習的項目。另外，若角色擁有指定的技能配搭時，就會自動領悟到如特殊冒險指令或製造道具指令等的特技。


■當升級時便可利用所獲取的SP來學取SKILL


■取得指定的SKILL後便會擁有對應特技


■只要預先設定了必殺技，便可在戰鬥中使用


■必殺技的威力與特性是根據熟練度而產生改變

戰鬥系統

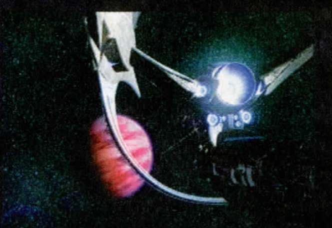
這遊戲的特色是玩者可在開始時，自由選擇以傳統指令形式或實時動作形式來進行戰鬥，適合不同玩家的需要，亦因如此在實時戰鬥裏作出敏捷決定是相當重要的，事關在頭目戰時勝負往往只會決定於數秒間，所以要謹慎地替隊中成員設定自動作戰指令及編排陣式。此外，除使用呪紋力量的魔法師系角色外其餘角色均可使用威力很強的必殺技，當提升等級時能夠使用的必殺技種類便會相對地增加，而必殺技的威力與特性是根據熟練度產生改變，故此應在一般戰鬥時不斷使用加以鍛煉。

古羅特篇完全攻略

少年英雄落難記

本故事的男主角古羅特[クロード]是前作英雄羅尼基斯提督[ロニキス]的兒子，但他並沒有因此緣故而感到驕傲。在某次行動中，羅尼基斯率領部下前往探測到怪異能量場反應的米羅基尼亞惑星[ミロキニア]展開調查，古羅特先從父親處取得電子鎗[フェイズガン]，接着發現前方有一個體積巨大的圓拱形物體，結果經由左側的機關打開了入口，可先在裏面的儲存點儲存進度。當眾人在等待初步調查結果時，好奇的古羅特不理會父親勸告走近北端閃着藍光的位置去，就在這時他聽到有通訊的聲音，同時間他身後突然出現一個傳送閘將他吸走…

醒過來時，古羅特發現身處於一個充滿翠綠植物和惑星米羅基尼亞大為不同的地方，但卻無法以通訊機聯絡父親及同僚。在四周調查時看見有一名女孩正被怪物跟蹤着，上前協助時留意因沒有武器故此需要使用電子鎗(按L1)才會有效，戰鬥後那女孩受驚跑掉了，幸好在旁邊的森林找回她，並得知其名字叫做莉娜[レナ]，二人交談一會後結果進入了莉娜所居住的亞利雅村[アーリア]。









傳說中的勇者…？！









閒談數句後莉娜說要先回家並叫古羅特到村內四處遊覽，向村人交談一會古羅特便進入村東左下方的房子，碰巧遇到正談論着自己的莉娜與其母親韋絲特[ウェスタ]，道謝後莉娜便拉着古羅特離開房子到村內逛逛。和村民交談完畢可回莉娜的家，吃過午餐後古羅特到二樓稍事休息，接着和韋絲特交談再到客廳就會遇到剛回來的村長李捷斯[レジス]，村長憑古羅特身上的服飾及曾經使用「光之劍」就斷定他是傳說中的勇者，他頓時感到莫名奇妙，眾人於是將魔法星體[ソーサリーグローブ]墜落在亞斯貝路星[エクスペル]的事情一一告之。

原來自魔法星體未掉下之前一直都很和平的艾路王國[エル]，最近出現了很多怪物及天然災害，碰巧符合傳說的古羅特出現便硬說他就是勇者，可是在他極力否認下村長認為應該只是巧合，但不想令村民的希望幻滅於是叫他暫住在村長之家，到第二天村長說北面的沙路巴鎮[サルバ]可能會有一些實用情報，於是將一把長劍交給古羅特旁身，準備好後便可出發。

強行拐帶

臨離村前古羅特在南面的神護之森發現莉娜，可是她說還想待在森林多一會兒，出村後只要沿路行就能通往以礦山著名的沙路巴鎮，可打聽有關莉娜的童年玩伴、村長之子阿凌[アレン]的事與礦坑好像因地震崩塌而關閉起來。在村長邸找不到任何有用資料，古羅特唯有先回阿利雅村，就在村口焦燥不安的韋絲特告知一直喜歡莉娜的阿凌竟將她強行帶走，在畏及強權下村民皆敢怒不敢言，結果古羅特便肩負拯救莉娜的責任。

再次進入沙路巴鎮先打聽到情報，然後發現村長家的大門被緊緊鎖上，古羅特唯有以電子鎗僅餘的能量來射破門鎖，在屋內古羅特從書房找到莉娜的髮飾，猜想她一定曾被拉到這裏去，結果調查右邊的油燈令秘密通道出現。從入口處的受傷工人得知莉娜被帶到礦坑深處的祭壇，保持向北行不一會就可到達，果然發現阿凌囚禁着莉娜，古羅特上前替她鬆綁後阿凌突然變成怪物襲擊二人。擊倒阿凌後莉娜替仍有氣息的他治療，回到村長之家他將被魔石操縱之事道出，最後古羅特帶着莉娜折返阿利雅村。









性感的女紋章術士






在村長之家二人向村長交待在沙路巴鎮所遇到的事，接着古羅特表示願意去調查魔法星體，莉娜要求跟隨他一起冒險，結果村長請求古羅特帶她出發，但必需得到其母親的批準才可，而在晚上村長道出一個驚人秘密，原來莉娜是韋絲在她2歲時從神護之森拾回來的。就在古羅特正想入睡之際從露台聽到莉娜的聲音，接着在石橋上談話原來她早已知道自己的身世。

翌日在他倆離開時村長把一封介紹信交給古羅特，說只要出示它便可從古洛斯城[クロス]的君主取得有用情報，可是當到達古洛斯城時已為深夜唯有先到旅館休息。第二朝在城堡接待處出示介紹信就能在城內自由活動，接着到謁見之間和古洛斯王會面，莉娜將此行目的道出，但國王卻說到目前仍未有人能順利回來，隨後他將通行證和600元給二人作報酬。離開城堡後在廣場聽到吵架聲，原來有兩名紋章術師，及後那女紋章術師說在拍賣會投得古洛斯洞穴的地圖，問古羅特有沒有興趣一起去掘寶，結果在答應她的同時女紋章術師斯玲妮[セリーヌ]加入成為同伴。

驚天動地

斯玲妮加入後固然是前往東北方的古洛斯洞穴，在東北方有一個藏有巨形岩塊的石洞，調查過地圖上的指示斯玲妮唸誦呪紋令右邊露出通道，最後雖取得古文書但卻無法閱讀而需找尋懂得書內文字的語言學家，若開啟右側寶箱則會出現敵人；留意在離開洞穴時玩者可選擇是否讓她繼續留在隊中。

依照行程前往北面的海港城鎮格勒克[クリク]，應先儲錢購入全部的技能系統，接着在碼頭和船長談話，只要給他通行證就能獲得登船資格。當船隻仍未啟航時可在鎮內逛逛，在廣場時古羅特發覺被一名小孩偷走錢包，結果在酒吧門前找到他，質問下得知這名叫奇狄魯[ケティル]的富家小孩因被排擠於是藉偷人錢包以求歡樂，帶他到鎮內四處吃喝玩樂後最終在碼頭右上方成功令小孩們和他遊玩。找過船長在回到廣場時突然感到地震，而在逃到山頂後不久一個海嘯更吞噬了整個海港，艦隊全毀的船長說能前往艾路王國的唯一途徑就是經由拉古魯大陸[ラクール]到達，結果取回通行證的古羅特朝向東面的城鎮進發。






喬裝背後的陰謀






在通往大陸東側的海港城鎮哈利[ハーリー]前，途中是會經過斯玲妮的故鄉馬殊村[マーズ]的，當進入長老之家時剛巧展開會議，得知村中小孩全部失蹤及在紋章之森內遇到山賊。紋章術師說山賊目的是金錢和密印之書，由於能撕破森林的破邪能力一定不是等閒，故邀請實力高強兼為莉娜多年相識的迪亞斯[ディアス]相助，但術師卻以這是村子的事而反對。後來莉娜終能說服迪亞斯幫手，不過古羅特認為他們三人已能完成任務，結果堅持與他行動的莉娜決定暫時與他組隊。

古羅特購入足夠裝備後便到長老之家休息直至第二天出發，臨行前可得到在泥沼地上移動的泥靴，留意這時是無法使用回復魔法的。在特定地點隊伍會同時遇到3名山賊的，需要作速戰速決的戰鬥，而在森林深處曾於會議出現的紋章術師現身，原來他是假扮紋章術師的山賊首領，解決他後莉娜二人亦將小孩們救回，最終返回村子報喜訊。在斯玲妮家莉娜以呪紋力量替斯玲妮的父親療傷，而當古羅特正想離開村子時斯玲妮喝住叫他倆多待一晚再和她出發。

捨得可愛的雙龍麼？

出發往哈利之前，斯玲妮謂在拉古魯大陸上的靈加[リンガ]集結了能翻譯古文書的學者，於是增加前往那兒的理由。當進入哈利港有人説沙路巴村有雙頭龍狀怪物出沒，為調查此事古羅特先折返沙路巴村，果然在礦坑入口有士兵説一名戰士已入洞內，猜着到底是誰時在龍之巢穴盡頭發現手持雙刀的青年和雙頭龍對峙着。後來他稍為分心下被雙頭龍纏着背部，頓時要求古羅特替他除掉雙頭龍，結果在答應其請求後該青年雅舒頓[アシュトン]加入成為同伴。

莉娜提到馬殊村長老家的書藉中應藏有除去雙頭龍的方法，結果翻查下得知只要在龍誕生的地點喝過由「銀之杯」所盛的「王者之淚」，再唸誦呪文便可除去身上的雙頭龍。先找古洛斯王取得批準進入西北方的山岳宮殿，接着在錯縱複雜的迷宮內擊退敵人取得聖杯，再到西面的拉斯傑斯山脈[ラスガス]將魔鳥擊倒獲取魔鳥之淚，集齊道具後便返回沙路巴礦坑最初遇見雙頭龍的地點，這時雅舒頓卻對雙頭龍依依不捨，最後決定和牠倆共同進退。






武鬥大會 超強敵手







通過古洛斯大陸的基本事件後，整隊人便從哈利港乘船到拉古魯大陸的曉頓港[ヒルトン]去，在鎮內得知東南方的拉古魯城現舉辨武鬥大會，而到旅館留宿時古羅特更嘗試以通訊機聯絡父親等人，可惜只是失敗而回。在拉古魯城眾人均感到濃厚的武鬥大會氣氛，只是城堡內的招待員説這段期間國王是不會接見任何人的，除非是武鬥大會冠軍…聽取過情報後，權衡過利與弊古羅特最終決定參加武鬥大會，於是馬上向接待員報名。

報名完畢就要尋找提供決鬥時使用武器及防具的贊助商，因為參賽者若使用自己的武器好像不大公平，基本上4間贊助商的武器防具能力與道具數量都很有差別，較值得推薦的是スレイヤー這一間，其餘的則會變成對手。到旅店休息一晚便可前往城堡內的鬥技場參加比賽，留意由於道具有限最好裝備活人劍來作回復，只要把3名能力稍次的對手解決掉就能晉身決賽與迪亞斯決勝負，由於實力有距離的關係戰敗是理所當然的事，雖然如此但獲得亞軍亦可回スレイヤー商店領取獎品。

深入聖地採珍藥

在拉古魯城左邊山頂上有一間武器鑄造店，裏面的爺爺原來是替迪亞斯提供武器的店東，他除提及迪亞斯讚賞古羅特相當出色外，還叫爺爺將武器シャープエッジ交予古羅特，令原本充滿敵意的他感到很內疚。接着前往位於西南方的靈加，在村入口遇到一名追着小型機械人的少女，當問及是否需要幫忙她馬上跑得老遠去，而在村右側房子語言專家基斯[キース]的助手説起碼要預約一個月才能和專家見面。

在村子左上方的藥房店主波文[ボーマン]原來和基斯是早已相識，但他卻提出要古羅特到靈加聖地去採摘未發現過的稀有藥草以作試練，為了古文書別無他法唯有照做。接着離開村子執行PA可在藥房前找回剛才的女孩，閒談後就在她帶古羅特回家繼續暢談時發現其父竟與莉娜交談，頓時產生極大誤會，最後可選擇接納這名女孩寶利絲[プリシス]成為同伴。在靈加聖地只要向北行仔細調查最終會找到稀有藥草クラリセージ，同時留意聖地內部藏有不少寶物和頑強頭目，別讓全體成員被敵人吞掉否則就會全滅。






猶如廢礦坑的遺跡






把稀有藥草帶回村交給波文後，他便帶領古羅特等人前往語言學家基斯的家裏去，基斯表示古文書上所記載的內容可能相當重要，但翻譯需時還是叫古羅特先到別處等待，隨後波文便提議部隊返回拉古魯城收拾裝備前往艾路大陸。就在眾人折返拉古魯城時，士兵通知艾路王國剛被魔物所破壞，因魔物朝向這裏而來故此北部前線基地現正成為激戰區。

接着在收集情報時於城堡地牢的紋章武器研究所有嘈吵聲，靠近時被發現誤認是間諜，古羅特於是拿出通行證表示想到艾路大陸去，經商議後決定古羅特要先到荷夫曼遺跡[ホフマン]替他們取得用來啟動紋章武器拉古魯希望[ラクールホープ]的礦石才可用船，最後天才少年里昂[レオン]加入並把連續技介指[リングコンボ]給予古羅特。跟着在曉頓港只要準備就緒便可上船，留意在荷夫曼遺跡內的構造異常複雜，有部份結構還需要啟動機關炸毀岩石才可進入，代價則是扣掉不少HP，最後打敗善用魔法的敵人就可取得能源石[エナジーストーン]。

決戰前線基地

既然找到能源石，古羅特於是返回拉古魯城向國王報告，這時里昂脫離隊伍與雙親趕去研製紋章武器，後來國王對眾人借船的要求加以刁難，說懷疑來自古洛斯國的他們居心何在，若要證明真的前往調查魔法星體則要到北面之前線基地去協助拉古魯軍抵禦魔軍。別無他法的古羅特唯有往前線基地報到，補給過裝備後進入總司令官室發現迪亞斯亦在這兒，而當離開房間時莉娜告知迪亞斯只當她妹妹來看待，後來在砲台她更將迪亞斯年幼時痛失親人之事道出。

第二天先和各人交談，不一會就會發生魔物シン襲擊基地的事件，基本上是無法取勝的只需等待一段時間即可，戰鬥過後隨即收到能源石裝設完成的消息。過了幾天再到基地各處收集情報，在醫療室突然被通知北面有大量魔物現身，幸好里昂及時來到啟動紋章武器殲滅敵人，同時把サンダーパンチ贈送給寶利絲。跟着眾人便被通知返回拉古魯城，原來國王殺得性起決定以紋章武器攻擊艾路大陸，為免傷害無辜於是叫古羅特擔任先行部隊疏散艾路大陸上的平民百姓。






父子重逢數分鐘






在曉頓港古羅特等人整頓戰船上的裝備，看見有敵方飛行部隊逼近於是以紋章兵器截擊，殊不知魔物能抵禦紋章力量眾人頓然大驚，接着魔物主將以壓倒性力量打敗古羅特，他們被轟到水裏後其餘人亦馬上逃命，結果紋章兵器被敵人徹底破壞。古羅特醒來已不知身處何方，結果他和里昂在附近的村落找回其餘同伴，而在找長老談話時得知魔法星體是墜落在艾路利亞[エルリア]的，當把此行目的道出後長老批準到旁邊的武器庫拿取武器，只要調查各個木桶即可，臨行前更可取得一張ID咭[IDカード]；另外別讓里昂一個人留在這裏啊。

回説羅尼基斯提督那邊廂，他們透過探測器得知古羅特的求救訊息，於是連忙全速駛進到該星系去。在艾路利亞塔裏設有很多寫了數字和平假名的玻璃像，古羅特只要對着牧師像順序輸入「も、く、し、ろ、く」(默示錄)，就可取得用來開啟紅色柱的咭片鎖匙[カードキー]，在左方會發生太空船接走古羅特的事件，不過最終他為了朋友而選擇繼續留在塔內戰鬥。

十賢者的毀滅性力量

保持沿路上會第三度遇上魔物シン，今次終於能夠憑自己的力量戰勝它，接着直上頂塔會找到事件元凶——自稱為十賢者的超強頑敵與及魔法星體，從莉娜的回復呪紋能力他們斷定她和自己同樣為尼迪星[ネーデ]居民，兼且知道古羅特是地球人的身份。他們說這次亞斯貝路星被強大能量牆所牽引着可說是命中註定，為了令他們重生而出現的，跟着其中一名賢者メタトロン便對付古羅特等人，只要捱過一段時間沒有全滅便成，最後羅尼基斯提督目送亞斯貝路星消失在星海中⋯

眾人醒來時，發覺已身處被十賢者強行傳送到尼迪星上的外壁樂園，從前方的傳送器可移到另一區域，結果到達中央城市[セントラルシティ]內市長拿奴[ナール]的辦公大樓，拿奴概括題及現今尼迪只是一個被高能量牆包圍的人工惑星、十賢者當時的暴行和實際戰況等，他表示要對付現時的十賢者必需借助擁有較強力量的古羅特等人，因此便叫他們到北面城市[ノースシティ]找飛行紋章生物沙勒度[サイナード]與及圖書館翻查各種資料。







尋找野生沙勒度








從市長處知道現時形勢，古羅特便在中央城市四處發掘情報和添置裝備，接着前往北面城市內的沙勒度培育場，告訴接待員是尼奴市長所介紹後就可進入館長室，不過可領養的沙勒度只屬於人工繁殖型，需要輸入使用者的個人資料才可。當古羅特和莉娜輸入過資料後突然產生異變，其中一匹沙勒度暴走起來四處破壞，雖然很珍貴但唯有將之毀滅，結果為令古羅特等人獲得它館長於是讓他們使用傳送器。

到達另一區後古羅特遇到野生動物學家諾魯[ノエル]，得知這裏原來是瀕臨絕種動物區，而館長叫他們去找的野生種沙勒度竟是剩下來的最後一匹。諾魯說令沙勒度馴服必需同時有無匹力量和溫柔的心，眾人雖沒有信心但諾魯卻堅持要做，於是進入其小屋旁邊的紅水晶洞窟。在洞內會碰到曾遇見多次的女子，她情急掉下咭片離去後古羅特便拾起「千里的咭片」[チサトの名刺刺]。在盡頭會找到被魔物包圍的沙勒度，雖然將敵人擊倒但它好像已奄奄一息，莉娜向它施放回復呪紋後結果得到它承認力量從此跟隨左右。

四大屬性場

當返回中央城市找拿奴市長時，他說若要證明各人擁有足夠力量去對付十賢者，應先到中央城市周圍代表不同能力屬性合共4個的「場」去進行試練，臨行前他將用來解除各個場封印的古文解碼器[ルーンコード]和連續技介指交出，還說可拜訪尼迪星防衛軍所駐紮位於東北面的那哥亞基地[ラクア]；補充一點，現在可到二樓新聞社找千里[チサト]加入成為同伴。

基本上並沒規定每個場的攻略次序，但最好依着北面知之場、西北面力之場、東南面勇氣之場和東北面愛之場這順序來逐一攻破，而各個場的盡頭都藏有一枚寶珠，擊倒對應的守護頭目便可取得，同時可看到古羅特的過去片段和心理掙扎。在知之場對付頭目時先得在砲身上下側解決圓球防衛系統；在力之場是會遇到需阻止雪人接觸牆邊機關的戰鬥，若斯玲妮已學到最強的炎系魔法エクスプロード便能輕易戰勝，否則迷宮構造就會改變直至離開；在力之場和勇氣之場所要應付的機械守護者，到後期當它無法隨意移動時只要不斷使用魔法即可。

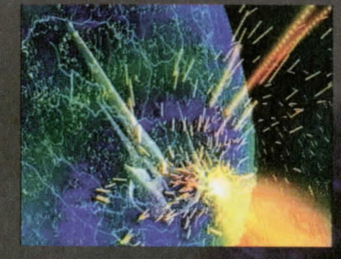


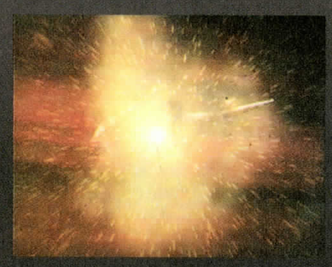




闖入敵方陣地









順利通過四大試練的古羅特等人馬上返回中央城市，這時拿奴市長表示要盡快直搗黃龍免留後患，於是聯同那哥亞基地的尼迪星防衛軍隊長瑪莉安娜[マリアナ]一起行動進攻敵方據點芬拿路[フィーナル]，另外又向寶利絲等人解釋能令亞斯貝路星回復原狀的方法，只要應用時空轉移護罩系統令未消失前的亞斯貝路星轉移到這個空間便可，不過條件是必需將十賢者擊倒以集結連同芬拿路整個尼迪星體上所有都市的能量，結果眾人在休息一天後便準備行動。

古羅特經傳送器到達那哥亞基地，原來到這兒之目的是要乘坐水中紋章生物希拉殊[ヘラッシュ]直達芬拿路，事關十賢者所築起的防護牆令沙勒度無法靠近。當進入芬拿路古羅特便遇到那班賢者，他們説研製了新的移動裝置和對惑星用攻擊武器，並以反陽電子砲來擊毀了羅尼基斯提督所乘坐的太空戰艦，盛怒的古羅特為報父仇很想殲滅眼前的敵人，只是在2場普通的機械兵戰鬥後被十賢者中的ザフィケル擊至潰不成軍，最後瑪莉安娜犧牲自己來讓其他人逃命。

莉娜的秘密

回到中央城市檢討過失敗原因後，尼奴堅信古羅特及同伴們並非實力差而是被武器所影響，於是建議到被封印了的紋章兵器研究所，另外他亦害怕十賢者擁有足以破壞宇宙萬物的究極紋章力量…最後市長叫古羅特到以武器為著名的阿姆洛克[アームロック]去。入村時已有拿奴的部下告知他在封印之扉等待着，結果在村子北端找到他並經由傳送器到達紋章兵器研究所的遺址，向北行就會發現一間破爛不堪的研究所，在最內部的資料記錄室市長説可獲取各種情報。

根據電腦內的記錄顯示，原來莉娜的母親便是這間研究所的所長莉瑪[リーマ]，碰巧研究所因能量產生問題而快將爆炸她以自己的女兒來作試驗，結果爆炸時所產生的能量被時空轉移護罩所吸收令莉娜掉到相距七億年後的亞斯貝路星，這時對自己身份感到極度不安的莉娜跑離資料室，古羅特馬上追出去終於在傳送器附近找回她，當二人明暸對方的心情時便慢慢平復過來，而最後在資料室市長洽巧解除密碼取得晶片，於是先返回阿姆洛克。

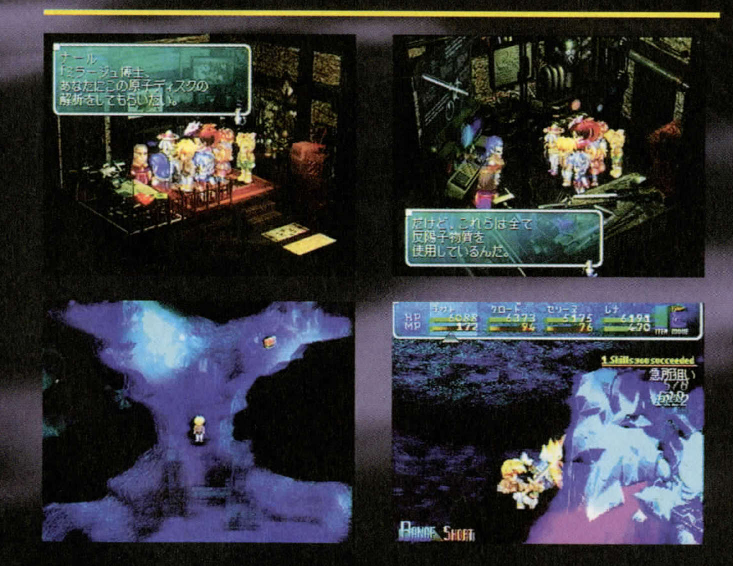








製造最強武器



市長對古羅特説從研究所帶走的晶片裏，好像是藏有一些設計圖般的東西，接着到阿姆洛克鎮中央部份米拉治博士[ミラージュ]的住所，雖然現在是禁止製造威力強大的武器，但為避免十賢者以崩壞紋章之力為所欲為她答應市長的請求，利用原子光碟裏的設計圖來製造武器。可幸的是十賢者並不知道這種擁有反陽子屬性能夠破壞其防禦場的武器存在，不過目前尚欠能令反物質安定的里亞金屬[レアメタル]，需要到美尼洞窟[ミーネ洞窟]擊倒柏古族人[バーク]才可從其身上獲取純度較高的里亞金屬，結果市長把開啟美尼洞窟入口的鎖匙交給古羅特。

乘坐沙勒古飛向西面小島就可到達美尼洞窟，洞內藏有不少寶箱，若保持向上行不久便可找到長相怪異的柏古族，只要善用回復呪紋就可輕鬆取勝得到里亞金屬。跟着回阿姆洛克鎮將金屬交給米拉治博士，博士説市長在離去前把能免費進出夢幻城市[ファンシティ]的通行證N.P.I.D.托她交給古羅特，吩咐他們立即前往該處去。

遊樂場之殺戮

古羅特在夢幻城市入口經職員引領下，到達鬥技場以接受和十賢者的模擬戰鬥，反覆訓練三日終於有點成果，後來米拉治博士出現將研製成功的反物質武器給予古羅特和莉娜，並將反物質[ヴォイドマター]交給他可令其餘同伴擁有破壞十賢者防禦場的能力。這時可因應需要與否來選擇繼續訓練，當向職員提出要和尼奴會面時十賢者其中三人ザフィケル、ジョフィエル和メタトロン會突然出現，不過以現時實力來說要打敗上前截擊的ザフィケル可算是輕而易舉。

離開鬥技場後眾人發現任意殘殺婦孺之ジョフィエル的蹤影，若有點耐性它亦只是個普通對手，跟着最頭痛的便是第三名賢者，回想其説話猜想它應該到了阿姆洛克鎮襲擊米拉治博士，於是將消息通知職員並連忙折返那裏看看，結果不出所料看見博士被メタトロン襲擊，留意它是擁有取消技和短時間變成完全無敵的能力。解決三台刺客後在村口古羅特碰到由市長派來的使者，告知拯救博士後便要馬上到那哥亞基地作最後作戰的預備。






最後之塔






在那哥亞基地只要進入醫療室就能找到市長，一切準備就緒到第二天便可乘希拉殊出發，臨行前市長將能把十賢者使用之崩壞紋章力量抵消的結界紋章交給莉娜，以免整個宇宙被毀掉。剛進入芬拿路會發現恭候多時的就是サディケル、ラファエル和カマエル三名賢者，如處理不當便很容易被快速擊殺，先由格鬥系角色集中以必殺技攻擊其中一人，配合星屬性魔法很快便能幹掉兩個，剩下來的便較容易應付。

只要進入5F儲存點後方的房間，古羅特就會遇到ハニエル與ミカエル這對超強敵人，需要留意其快速兼可連續使用的炎屬性必殺技，要針對這類高速度敵人隊中最低限度要有2名直接攻擊系角色(格鬥技對其中一人無效！)，配合亂舞系必殺技作出前後夾擊效果更佳，別讓它有任何空隙出招，玩者只需操作莉娜來替各人回復即可；若裝備防石化飾物效果就會更好。注意，速度上是有可能在我方作出攻擊前敵人已施放絕招，因此像韋駄天シップ這類能加快速度的道具便大派用場。

終極戰鬥

擊敗了第七及第八名賢者後，古羅特在6F需要通過一連串的房間，通過要點是巧妙利用三連燈掣來決定開門組合，再將全部單獨燈掣啟動即可。在7F會碰到極強的ルシフェル，它懂得瞬間移動故此要在它使用連續必殺技前展開夾擊，否則不堪設想。當從9F返回8F便會發現一個儲存點，再進入北面房間沿着樓梯走就能到達最後頭目ガブリエル的所在，它的HP多達33萬，兼且會使用判定及威力極大的環狀攻擊ディヴァインウェーブ。要破解環狀攻擊純粹閃避是沒有大作用的，應該使用古羅特的兜割或ソードボンバー這類有對空特性的必殺技，一有機會便馬上使用夾擊戰術。當ガブリエル的HP減至20萬時，它便會召喚女神大幅度強化各種能力，最恐怖的便是連續使用神曲吧，其實角色等級不一定要很高，反而最重要是必殺技如鏡面刹或昇龍的熟練度，再加點運氣就能屈死敵人觀看完結畫面。順帶一提，假如玩者曾在最後戰鬥前的儲存點SAVE，可到夢幻都市的鬥技場找老伯談話，他會送隊伍返回過往的世界藉以進入隱藏迷宮。








次回預告：古羅特篇的攻略已告一段落，下期將會刊載另一名主角莉娜的攻略與及遊戲中的各種隱藏秘密，敬請留意！

OVER BLOOD 2

© 1998 RIVERHILLSOFT INC.

TEXT BY 酒井明樹

OFFICIAL PRODUCT

AVG | 製造商：RIVERHILLSOFT　售價：420港元
發售日：發售中　容量：2 CD-ROM　記憶：1-15 BLOCK

MEM | PlayStation

第二章 醒覺（覺醒）

攻略重點

1.預備行動前的物品

這一章共有三版，第一警備系統是一條在電力系統中的路線，第二警備系統是一條有熔岩及火焰的路線，而第三警備系統是一條以水道為主的路線。由於在第二和第三警備系統有水及熔岩的關係，所以要預先到GOTTI TOOLS購買一些冷凍箱(フリーズパック)，使用它把一些地方的水及熔岩凝結。加上第三警備系統是有需要長時間潛水的地域，小型氧氣筒(小型アクアラング)是可以從第一章取得的寶物，所以如果沒有小型氧氣筒的話最好亦預先以500G的價錢把它購買。

2. 到大聖堂前的交匯點



到大聖堂前的交匯點，再次與那位喜歡問別人問題的男任談話，而這次亦與上次一樣回答答案三，便可得到價值20000G的寶物黑皮褸(スカルレザー)，雖然有時出現的寶物是有所不同，但是如果沒有當任何事而直接去找他，相信是不會轉變的。

3.到火車站附近的交匯點



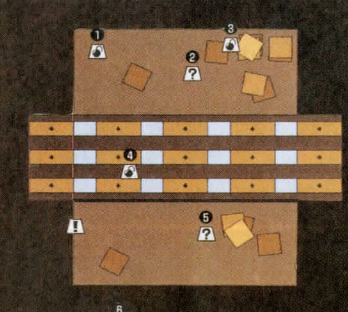
在火車站附近的交匯點會遇主角幼小時被虜去的妹妹利娜(二ーナ)，究竟這是否幻覺呢？另一方面為何主角的妹妹沒有長大的呢？無論如何只要到這裏出現這個事件後，回到D-NA便可繼續進行第二次的任務。

4.任務中的三個區域

任務包括在電力系統中的第一警備系統，充滿着熔岩及火焰的第二警備系統及在水道內的第三警備系統。雖然當時拿巴路(ナバル)、及女主角克莉絲(クリス)已加入了戰陣，但是由於每個警備系統亦只可由一位角色擔任，所以途中是不可轉人的。而三個警備系統亦是獨立的區域，其實在遊戲上是可以稱得上是沒有關連的，無分先後，只要完成了三個區域，便可順利碰到第二章的總頭目。

第一警備系統攻略

送電通道的入口及送電通道



所能取得的寶物

1. 爆裂炸彈（バーストボム）× 2
2. 50CENTS
3. 定時炸彈（タイムボム）× 2
4. 搖控炸彈（スイッチボム）× 3
5. 35CENTS
6. 搖控炸彈（スイッチボム）× 2
7. 火箭筒子彈（バズーカ弾）

關掉啟動綠色雷射線的裝置



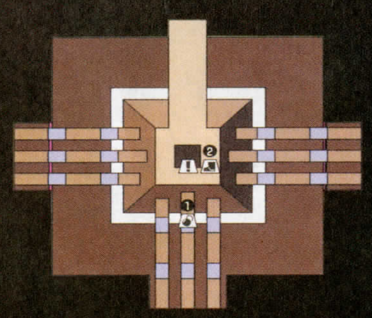
在第一警備系統開始時會有一些綠色的雷射線阻擋着通路，要把這這雷射線消除，便要到地圖的左手的面「！」關掉這個啟動雷線的裝置。

穿着防電鞋（インスレーター）



在電纜的強力電流會令角色觸電受傷，只要裝備着防電鞋便不會被電流電傷，而這對防電鞋是可以從第一章取得的寶物，如果沒有取到的話亦好怪自己了，以3000G的價錢是可以在一間名叫室町的店子購買到，到於值不值得便要由自己去衡量了。

主電力室及送電通道 2



所能取得的寶物

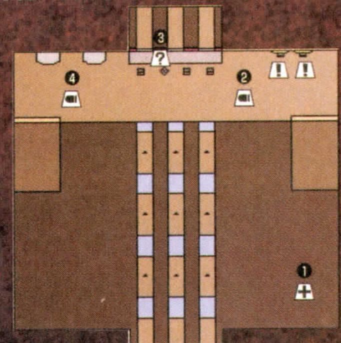
1.迷你炸彈（ハンドボム）× 5
2. 冷卻鞋（クールンウル）
3. 火箭筒子彈（ボズーカ弾）
4. 搖控炸彈（スイッチボム）

關掉啟動綠色雷射線的裝置

在地圖上位於正中位置的電力塔上，有三部雷射線的裝置，只有左手邊的那部才可操作把雷射線關掉。



配電房



所能取得的寶物

1. 急救噴霧（救急スプレー）×1
2. 舊式彈夾（マガジン）×1
3. 紅色通行証（キーカードレッド）
4. 能源彈夾（エネルギーパック）×2

進入上面的房間

無論是左邊或右邊的門都是可以使用炸彈把它破壞，然後進入房間，進入房間後可找到兩台發電渦開關制，只要關掉它們便能令電源下降。



把房間內的螢光幕破壞

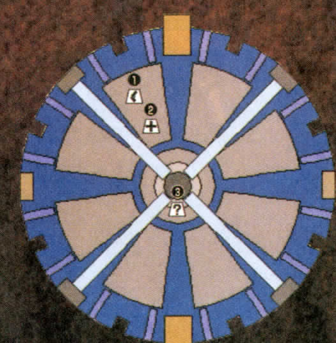
可以使用舊式槍或炸壞房間內的螢光幕來提升CP，另外房間內亦會發現一張紅色通行証，這是用來開啟第一警備系統的門，是不可以不取的東西。



發電渦

所能取得的寶物

1. 光劍（ライトセオバー）×1
2. 急救噴霧（救急スプレー）×1
3. 50CENTS



小心跳躍

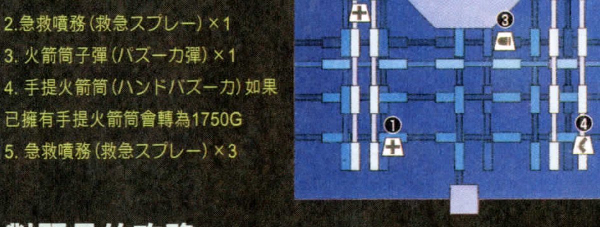
發電渦內是有一些上下移動的電台，如果跳躍時失足掉了下去便會立即死亡。另外在空中亦會有電流，所以在跳躍時亦會有機會觸電。



第一警備系統

所能取得的寶物

1. 急救噴務（救急スプレー）×2
2. 急救噴務（救急スプレー）×1
3. 火箭筒子彈（バズーカ彈）×1
4. 手提火箭筒（ハンドバズーカ）如果已擁有手提火箭筒會轉為1750G
5. 急救噴務（救急スプレー）×3



注意事項

進入了第一警備後，在擊倒敵人頭目之前是不可使用音聲記錄器（ボイスレコーダー）和通訊器的，即是不能儲存及轉換區域，而且未能完成合併三個區域，把三名頭目擊倒，是不可以離開房間的，所以進入房間前最預請的CP。擊倒頭目後便完成使用通訊器轉變及實行第二先儲存記錄，以免消費無了第一警備的任務，可以或第三警備的任務。





對頭目的攻略

第一警備系統的頭目是會在空中飄浮，可以使用舊式槍或炸彈攻擊他，雖然炸彈的攻擊力比舊式槍的威力強，但是使用舊式槍卻比使用炸彈安全和簡單。在開始時預先配備舊式槍，不要接近頭目，只要見到頭目後緊按L2＋R2按鈕自動描準敵人及作出攻擊。在攻擊敵人頭目時要盡保持它在平台上，因為擊倒它後會留下500G的，假如掉到下面的電板上便無法取得。

第二警備系統攻略

斷了的梯子

地圖裏的一號，在放置急救噴霧的箱子，隔鄰有一條斷了梯子，只要爬上箱子後，加上使用重力控制器令跳躍力提升，便可跳到上半段的梯子，取得二至五號的寶物。

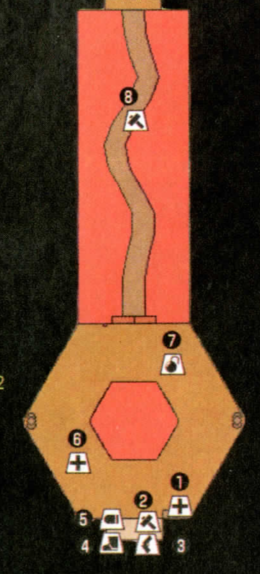


ヘビーメタルを手に入れた

焚燒通道的入口

所能取得的寶物

1. 急救噴霧（救急スプレー）×1
2. 冷凍箱（フレッチボム）×2
3. 滅火器（消火器）
4. 重金屬鞋（ヘビーメタル）
5. 滅火液彈夾（消火液カートリッジ）×2
6. 滅火噴霧（消火スプレー）×2
7. 搖控炸彈（スイッチボム）×3
8. 冷凍箱（フリーズパック）×1



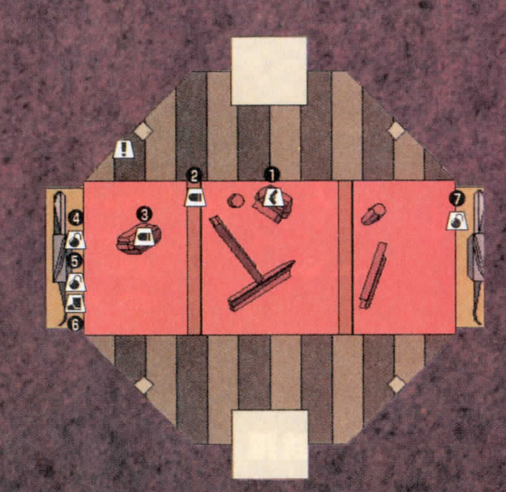
可以破壞的物件

地上的鐵絲網及這扇打不開的門是可以以炸彈破壞的，而放置急救噴霧的箱子玻璃亦可以舊式槍破壞。

焚燒通道的房間

所能取得的寶物

1. 火焰發射器(火炎放射器)
2. 油槽(オイルカートリッジ)×1
3. 油槽(オイルカートリッジ)×1
4. 搖控炸彈(スイッチボム)×5
5. 定時炸彈(タイムボム)×6
6. 冷凍鞋(クールンウル)
7. 迷你炸彈(ハンドボム)×2



注意事項

使用冷凍箱(フレーズパック)可令下面的火焰凍結，在這裏移動會受到強風所影響，只要裝備重金屬鞋便不會被烈風所影響，但是跳躍力是會減弱一半的。

關掉巨型風扇

在地圖上「！」的位置是巨型風扇的控制器，把風扇關掉便不會再受風力的影響。

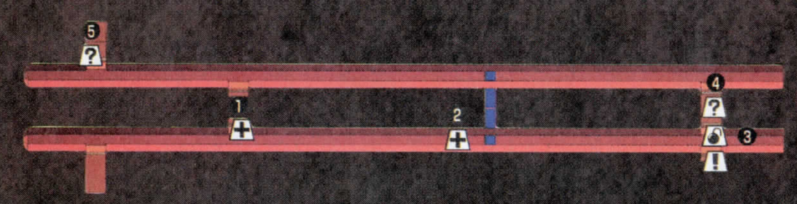




火焰管內

所能取得的寶物

1. 滅火噴霧(消火スプレー)×2
2. 急救噴霧(救急スプレー)×2
3. 定時炸彈(タイムボム)
4. 30CENTS
5. 20CENTS



注意火焰管內的火球

在指定時間內火焰管會發射火球，假如不幸被火球擊中便會立即死亡，在火焰管內的門是可以以炸彈破壞的，當走到地圖上「！」的地方便可關掉在水中的激光 閘。在火焰管內的火是可以利用滅火器撲息的，而息滅後便會留下一夥紅寶石。

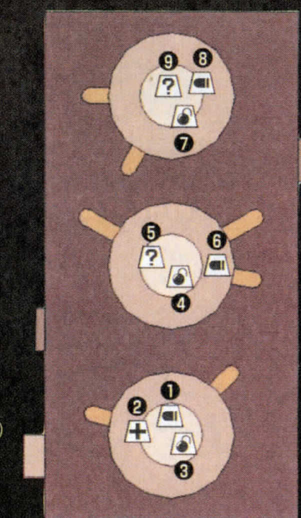




共有能源槽

所能取得的寶物

1. 油槽(オイルカートリッジ)×1
2. 急救噴霧(救急スプレー)×1
3. 搖控炸彈(タイムボム)×2
4. 定時炸彈(タイムボム)×3
5. 空瓶(ボトル空)
6. 火箭筒子彈(バズーカ彈)×2
7. 搖控炸彈(スイッチボム)×7
8. 油槽(オイルカートリッジ)×1
9. 銀色通行証(キーカードシルバー)



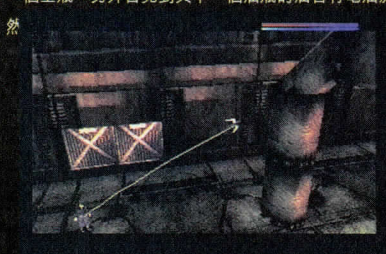
破壞鐵絲網

使用炸彈便能破壞鐵絲網，當破壞了油槽下的所用鐵絲網或直接破壞了支撐着油槽的機器，油槽便會直接墜下。

あと1秒

使用繩索發射槍

油槽墜下後，使用繩索發射槍，向着工油槽的輸輸油管附近發射，便能爬上油槽的頂部，在油槽的頂部，最重要是找一張銀色通行証及一個空瓶，另外會見到其中一個油瓶的油管有電油流出，可以走到這油管前選擇道具空瓶，然

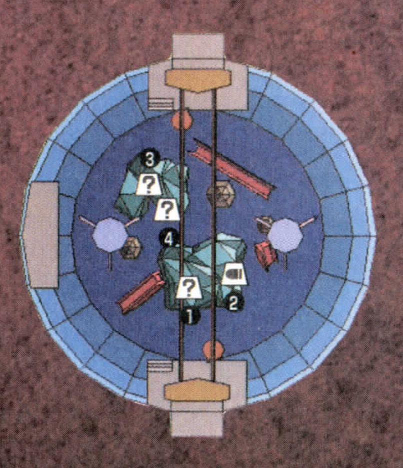




廢物堆積房

所能取得的寶物

1. 50CENTS
2. 油槽(オイルカートリッジ)×1
3. 100CENTS
4. 100CENTS



將燃料注入機器中

將燃料注入機器中便可以渡過對面的平台，但是如果要取得下方的寶物，那最好便預先使用冷凍箱，令下方的污水凝結，因為如果掉進水中是會即時死亡的。而要到對面的平台便必需使用繩索發射槍向左邊的平台發射，到了左邊的平台便可再次使用繩索發射槍到達對面的平台，到達對面的平台後最好先儲存記錄，因為與第一警備系統一樣，進入第二警備系統時，在擊倒敵人頭目前是不可以記錄及使用通訊機。

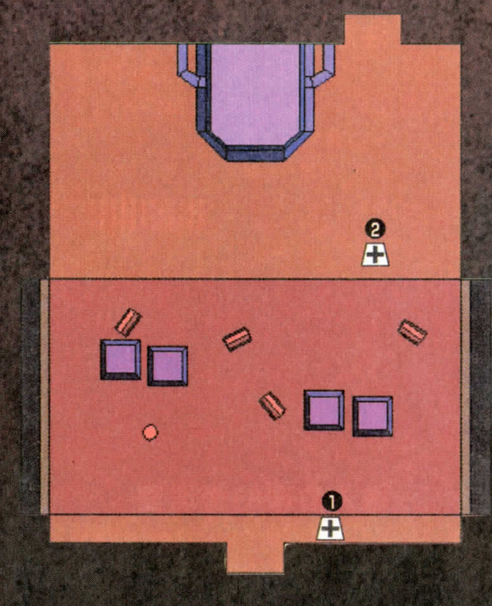




第二警備系統

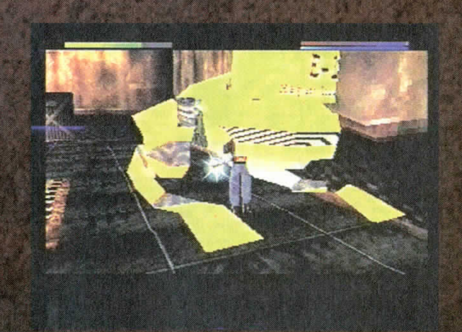
所能取得的寶物

1. 急救噴霧(救急スプレー)×1
2. 滅火噴霧(滅火スプレー)×1



對頭目的攻略

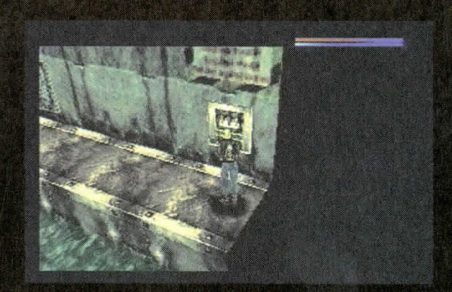
如使用冷凍箱，掉落火焰時便不會死亡，但是這頭目是十分容易對付，只要裝備刀在它前面十分接近的位置，基本上它是不能對角色作出任何傷害的。



第三警備系統攻略

關掉雷射閘

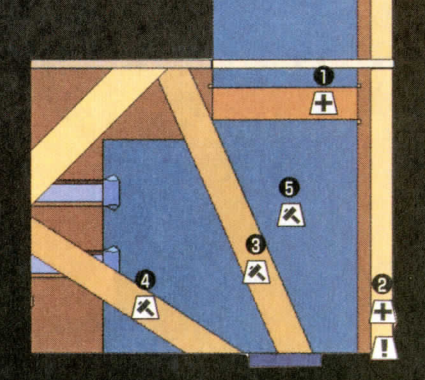
只要走到達地圖上的「！」調查便可關掉雷射閘，另外如果使用男主角布朗尼亦可穿着潛水衣，因為潛水衣可令角色在水中時的氧氣消耗量減半，但是要留意它亦會將跳躍力減半。



水道的入口

所能取得的寶物

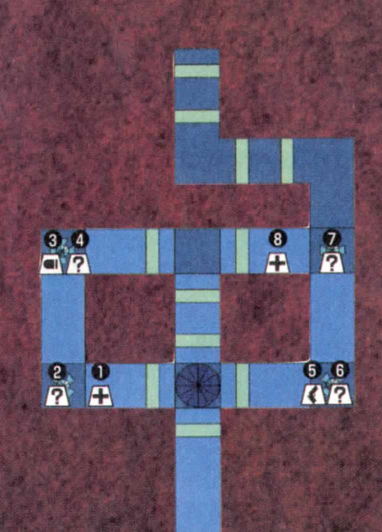
1. 攜帶式氧氣(攜帶エアー)×1
2. 攜帶式氧氣(攜帶エアー)×1
3. 冷凍箱(フリーズパック)×2
4. 加熱箱(ヒートパック)×2
5. 小型氧氣筒(小型アクアラング)



水道的地牢

所能取得的寶物

1. 攜帶式氧氣(攜帶エアー)×1
2. 綠寶石(エメラルド)×5
3. 麥林手槍子彈(マグナム彈)×1
4. 鑽石(ダイヤモンド)×4
5. 手提火箭筒(ハンドバズーカ)
6. 紅寶石(ジオストーン)
7. 鑽石×2
8. 攜帶式氧氣×1



使用小型氧氣筒

由於在水道的地牢的地圖上，可以上水面回復氧氣巴的只有2、3、6和7，所以是有需要使用攜帶式氧氣和小型氧氣筒的。而小型氧氣筒亦不需要長期裝備配帶，只要當氧氣吧出現不足時使用小型氧氣筒補充氧氣，而當氧氣吧補充至滿便可將小型氧氣筒收回。



取得寶石的方法

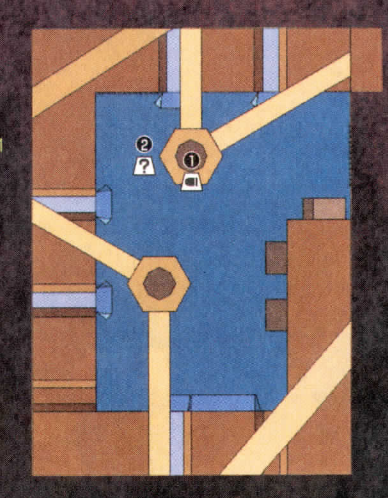
在上下移動的螺旋鑽上，很不幸地會發現一些寶石，因為紅寶石有十夥價值1000G、綠寶石有五夥1500G及鑽石有六夥價值6000G，合供8500G。所以不可不取。要取得這些寶石，首先要浮到螺旋鑽上的水面，只要保持在壁角向上游便不會被螺旋鑽擊中，浮到水面等待螺旋鑽浮上水面，當下沉時便立即跟隨着，然後連按〇按鈕，取得寶石後立即離開便可。



水道的出口

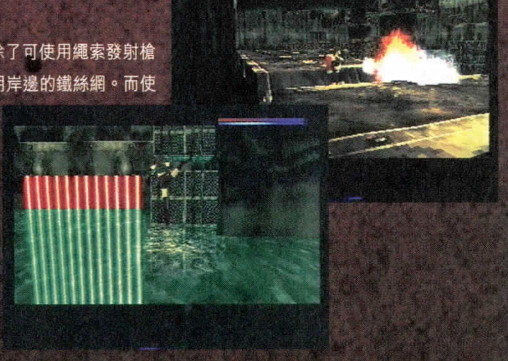
所能取得的寶物

1. 舊式槍彈夾（マガジン）×1
2. 30CENTS



注意事項

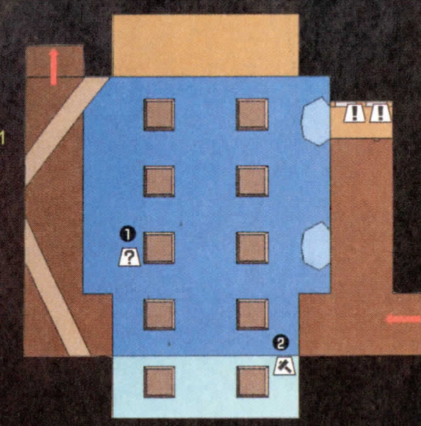
要爬到岸上，除了可使用繩索發射槍之外，而且還可以利用岸邊的鐵絲網。而使用滅火器撲滅了火種後亦可以取得紅寶石。



貨物輸送室

所能取得的寶物

1. 鑽石（ダイヤモンド）×1
2. 急救噴霧（救急スプレー）×1



進入倉庫的管理室

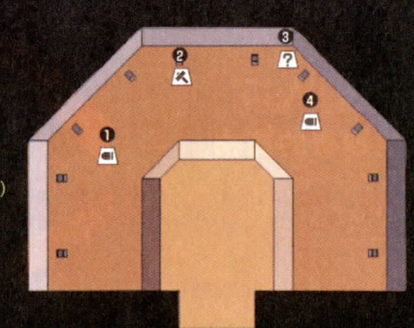
到達地圖的右上角，調查輸送貨物的機器，令貨物向上輸送，只要跳到貨物上便能看到上面的倉庫管理室。



倉庫的管理室

所能取得的寶物

1. 空氣補充夾（エアパック）×1
2. 冷凍箱（フリーズパック）×2
3. 金色通行証（キーカードゴールド）
4. 能源彈夾（エネルギーパック）



注意事項

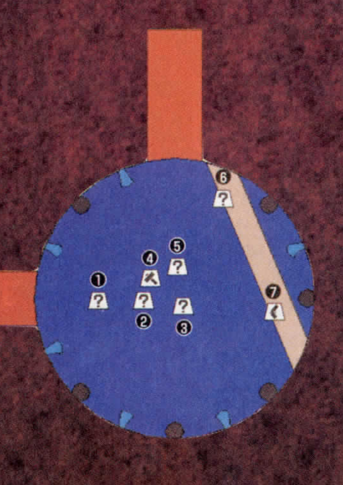
在倉庫的管理室內有金色通行証，而這是打開第三警備系統的門的必須品，要安全地把機械蜘蛛擊倒便要使用舊式手槍在遠距離攻擊它們，另外房子裏的顯示營幕亦可破壞的。



巨型儲水槽內

所能取得的寶物

1. 50CENTS
2. 15CENTS
3. 10CENTS
4. 冷凍箱（フリーズパック）×1
5. 30CENTS
6. 100CENTS
7. 紅色光劍（ハートブレイカー）



頭目房間前的通道



進入頭目房間前的通道有兩種，第一種是使用繩索發射器，第二種是先取得水槽下的寶物然後使用冷凍箱把水凝結再跳進通道。

取得紅色光劍

紅色光劍是雷射劍系列當中攻擊力最高的武器，而且亦是消費能量最高的。因為在第四章(即下一章)亦同樣取得同樣的武器，而且這是一種高價武器，所以完成第三章後最好先把它賣掉，免得在出現同樣物品時取代成為小量的金額。

第三警備系統

所能取得的寶物

1. 能源彈夾（エネルギーパック）×1
2. 能源彈夾（エネルギーパック）×1



對頭目的攻略

與之前兩版的一樣，在未擊倒敵人頭目前是不可以使用通訊器及不可儲存。當取得水底裏的寶物後便使用冷凍箱把水凝結，因為當頭目進入水中時是會自動回復體力的。敵人的弱點在於它的底部，所以一般的武器對它亦起不了作用，雖然使用火焰發射器能傷害到它，但是最有用的方法還是使用紫色的定時炸彈，當它到達炸彈附近時按○按鈕便可，而且只需大約三枚炸彈便可把它擊倒。

對第二章的頭目「剛多」



完成破壞了三個警備系統便會出現事件，而在序章所出現的神秘人「剛多」，雖然只需把剛多的體力擊至一半便能過版，但是卻除了刀系的武器，大部份的武器亦對他無效。幸好炸彈乃然能夠對他造成傷害，所以與對第三警備系統中的頭目相同，使用定時炸彈是較為安全的方法。

第三章 地底空洞

攻略重點

1.到大聖堂前的交匯點

到大聖堂前的交匯點，與那位喜歡問別人問題的男仕談話，而這次選擇答案二便能得到寶物。

2. 到酒吧收集情報

到只有主角布朗尼才可收集到在HALL PUPMPKIN酒吧內一喝醉了的「飛加魯」的情報，完成了事件後便會可返回D-NA進行第三章的任務。

地下鐵的月台及地下鐵的鐵路內

所能取得的寶物

1. 冷凍箱（フリーズパック）×1
2. 迷你炸彈（バーストボム）×2
3. 舊式彈夾（マガジン）×1
4. 迷你炸彈（バーストボム）×3
5. 急救噴霧（救急スプレー）×2
6. 搖控炸彈（スイッチボム）
7. 能源彈夾（エネルギーパック）

注意事項

在月台裏會找到一個睡在椅子上的男仕，在他的身上有一張地下鐵的通行証，只要到地圖上「！」的位置使用這張通行証，便可消除阻擋緒着入口的綠色激光。

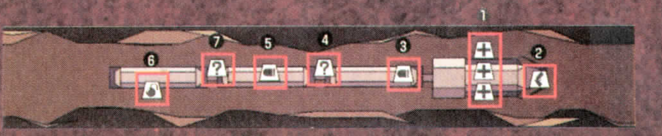


攻略一族

貨物列車

所能取得的寶物

1. 滅火噴霧（消火スプレー）× 2
及急救噴霧（救急スプレー）× 1
2. 激光槍（レーザーガン）
3. 能源彈夾 × 2
4. 500CENTS
5. 舊式槍彈夾（マガジン）× 2
6. 搖控炸彈（スイッチボム）× 2
7. 500CENTS





取得所有道具的方法

起點在地圖中的「1」，取得寶物後在40-45秒右左必須要立即到地圖的「2」，因為在40秒左右頭上便會出現一根柱，假如不幸被擊中便會即時死亡，當柱經過後便要在20-25秒左右完成「3」到達「4」的位置，因為在20秒左右第二根柱便會出現，然後便要盡快完成「5」和「6」，在10秒左右會出現第三根柱，如果在10秒左右能夠到達「7」的位置便能完全取得所有寶物，到達「7」後只需要等待時間過，便能順利到達地下工場及得18點的CP。

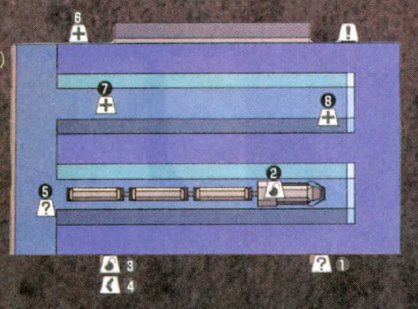




地下工場的列車倉庫

所能取得的寶物

1. 紅色通行証（キーカードレッド）
2. 定時炸彈（タイムボム）× 5
3. 搖控炸彈（スイッチボム）× 3
4. 紅色光劍（ハードブレイカー）
5. 50CENTS
6. 急救噴霧（救急スプレー）× 1
7. 急救噴霧（救急スプレー）× 2
8. 滅火噴霧（消火スプレー）× 2



注意事項

地圖中「3」和「4」的寶物是放置在高處，只有把炸彈放在自己腳下，然後借助炸彈的爆炸力把自己彈至比平常高的位置，之後才可得到「3」和「4」的寶物。另一方夥炸彈是不能把門簡只需要一發便可面地圖「！」的位置使用一破壞的，而使用手提火箭將其破壞。

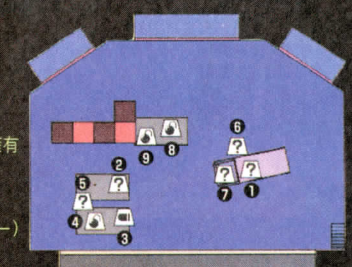


ハンドバズーカを装備した

材料倉庫

所能取得的寶物

1. 有燃料的瓶子（ボトルオイル入り）
2. 銀色通行証（キーカードシルバー）
3. 麥林槍子彈（マグナム彈）× 1
4. 搖控炸彈（スイッチボム）× 3
5. 紅色通行証（キーカードレッド）如果已擁有便會以鑽石來取代
6. 有燃料的瓶子（ボトルオイル入り）
7. 作業用的通行証（作業用トレーラーのキー）
8. 迷你炸彈（ハンドボム）× 5
9. 定時炸彈（タイムボム）× 3



注意事項

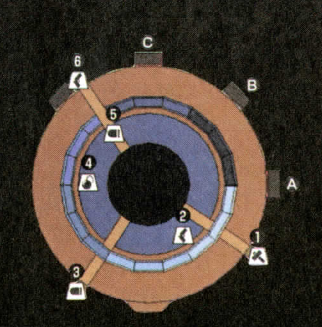
在之前的列車倉庫如能取得紅色通行証的話，地圖上的「7」便會變為價值1000G的鑽石。雖然擁有有燃料的瓶子和作業用的通行証，但是亦不能把車的昇降台昇起，因為除了需要這兩件寶物外，還要取得電池夾（バッテリーパック）才可。要得到電池夾便要到達一號塔才可找到。



分枝的地點、往一號塔的通道、往二號塔的通道、往三號塔的通道

所能取得的寶物

1. 冷凍箱（フリーズパック）× 1
2. 火箭炮（ボムショット）
3. 火箭筒子彈（バズーカ彈）× 1
4. 迷你炸彈（ハンドボム）× 10
5. 火箭筒子彈（バズカー彈）× 1
6. 麥林槍（ディグマグナム）
7. 紅寶石（ジオストーン）× 2
8. 100CENTS
9. 加熱箱（ヒートパック）
10. 50CENTS
11. 機關槍彈夾（マシンガンカートリッジ）× 1
12. 急救噴霧（救急スプレー）× 1
13. 紅寶石（ジオストーン）× 3
14. 迷你炸彈（ハンドボム）× 1
15. 釘鞋（スパイクブーツ）
16. 紅寶石（ジオストーン）× 1
17. 綠寶石（エメラルド）× 1
18. 搖控炸彈（スイッチボム）



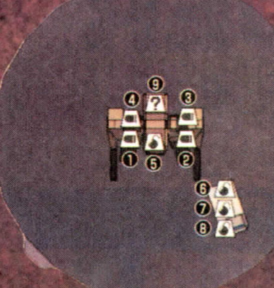
破壞通道

連接着塔之間的通道是可以炸彈破壞的，破壞了通道後便能索取外面的寶物。

一號塔

所能取得的寶物

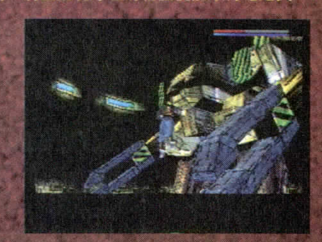
1. 麥林子彈（マグナム彈）×1
2. 麥林子彈（マグナム彈）×1
3. 定時炸彈（タイムボム）×3
4. 搖控炸彈（スイッチボム）×3
5. 迷你炸彈（ハンドボム）×3
6. 迷你炸彈（ハンドボム）×3
7. 搖控炸彈（スイッチボム）×3
8. 定時炸彈（タイムボム）×3
9. 電池夾（バッテリーパック）×1



注意事項

站在車的上面使用繩索發射槍向着機械人的右手發射，便能爬上機械人。而要取得「3」和「4」的寶物便要使用炸彈把它的手炸下來才可取得，而電池夾便要到達機械人的上蓋，使用數個炸彈同時引爆的方法才可把它炸開，調查這塊綠色的物體便能取得電池夾。

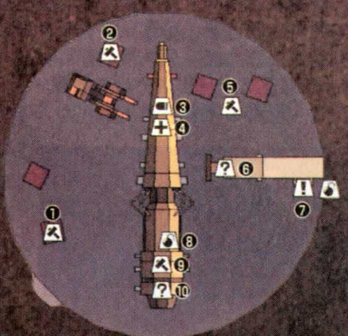




二號塔

所能取得的寶物

1. 神速板（インスタントプレート）×1
2. 神速板（インスタントプレート）×1
3. 舊式槍夾彈（マガジン）×1
4. 滅火噴霧（消火スプレー）×1
5. 神速板（インスタントプレート）×1
6. 黃金通行証（キーカードゴールド）
7. 搖控炸彈（スイッチボム）×1
8. 迷你炸彈（ハンドボム）×2
9. 冷凍箱（フリーッズパック）×1
10. 鑽石（ダイヤモンド）×1



ハンドボムを2個手に入れた

把火箭炸開

炸開火箭後便能取得火箭台及火箭內的寶物。



操作機械肩

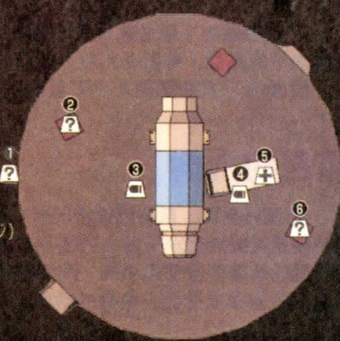
黃金通行証是收藏着在機械肩中，到達地圖的「！」並且調查，機械肩便會連同黃金通行証一起掉下去。

キーカードF（ゴールドF）を手に入れた

三號塔

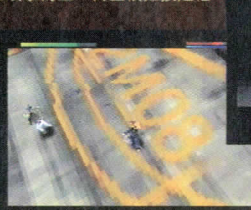
所能取得的寶物

1. 有燃料的瓶子（ボトルオイル入り）
2. 100CENTS
3. 能源彈夾（エネルギーパック）
4. 機關槍彈夾（マシンガンカートリッジ）
5. 急救噴霧（救急スプレー）
6. 80CENTS



對頭目攻略

敵人以遠距離攻擊為主，而且很難接近他及作出攻擊，所以最好都以遠距離攻擊他，若能使用數個炸彈同時引爆的方法便能一擊把他殺死。





注意事項

有電池夾、燃料瓶子和工業用的通行証便可令車台上昇，另外要引爆在房子中間的發射器便要離子炸彈。使用後便要在10秒內逃走離開發射器。



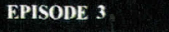


使用電單車逃走

擊倒頭目後他遺留下來除了1000G之外還有一部電單車，這一章最後的工作便是乘座這架電單車逃走。



EPISODE 3
MISSION COMPLETE
You could attain your purpose...
but the next one will be waiting for you.





By：天才軍師小寶寶

WACHENRÖDER 深入剖析 戰術完全攻略

SRPG	製造商：SEGA	發售日：發售中
MEM	售價：5800日圓	容量：CD-ROM

SEGA SATURN

基本遊戲系統剖析

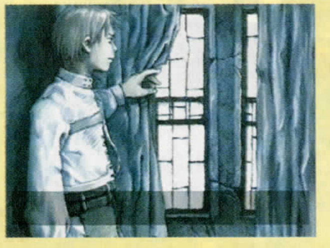
遊戲進行方式：

基本上，本遊戲是以這樣的流程進行的：

1. 故事的進行及事件的發生 →2. 出戰人物選擇 →3. 地圖式戰鬥 →4. 戰鬥結果報告 →5. 系統畫面 ，跟着再度不斷循環，直至遊戲劇情結束。

故事流程

本故事的開始劇情以及人物簡介，小健健在對上連續多期都已經給大家介紹過了，所以小的在此略去。基本上，本遊戲是跟着一定的流程而去，所以不用擔憂找不到地方，或者做漏了甚麼東西而使條件不符合而令到劇情卡住，不能繼續遊戲。所以只要用心的處理戰鬥便可以了。









別樹一幟的戰鬥系統

AP 系統 - 以機動力為主的系統

和一般SLG或SRPG不同，一般SLG或SRPG在每一輪中，很多時都只會讓角色移動一次及出一次動作。但在此作中，AP (Action Point) 會計算着每人每輪可以行動的總數，每作出一次行動都會扣去不同數目的AP，而移數的格數多寡也會耗用成正比的AP。





Analog 攻擊系統

在這遊戲中，攻擊可分為一般攻擊、裝器技和超裝器技三種。裝器技和超裝器技都能造出強大的攻擊，但相對地也會使用較多的AP值。而在通常攻擊方面，每當攻擊前都會顯示出sledge的畫面，讓玩者自由地控制使出的力度。只要按着下sledge中的指針便會上升，其中隨時按下A或C鍵便可以使出該力度的攻擊。但一點要非常注意的，就是sledge過熱時，玩者是不能行動的，所以不要每次攻擊也盡用最高力度哦！





地形效果

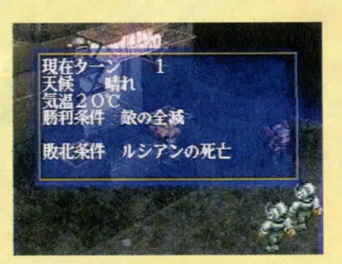
在這遊戲中，地形效果並不是指不同的地面上的防禦效果。而是指地面水平的高低。每當在比敵人較高的位置時，敵人給予的攻擊力會較少，同樣地，如果是敵人在較低位置被攻擊時，他也會受到較大的傷害。

面對的方向

每當移完畢，系統都會給玩者一個讓角色調校面對方向的機會。在這時便要好好地想一下敵人的進攻方向，因為如果是正面對攻的話，角色所受的攻擊將會是最小的。同樣道理，若在攻擊敵人時，緊記要先繞到他們的側面或背面，這樣的話便可以做到更大的傷害。

天氣報告(1)：氣候

或許大家會奇怪，為甚麼在這遊戲的每一個回合開始前，都會給大家顯示一下該回合的天氣以及氣溫。原來這些對戰鬥是會有着直接的影響。在不同的天氣中，移動甚至攻擊都會使用不同數值的AP，其中以晴天用得最少，豪雨最多。而如果是在室內戰的話，則不會受到這樣影響。

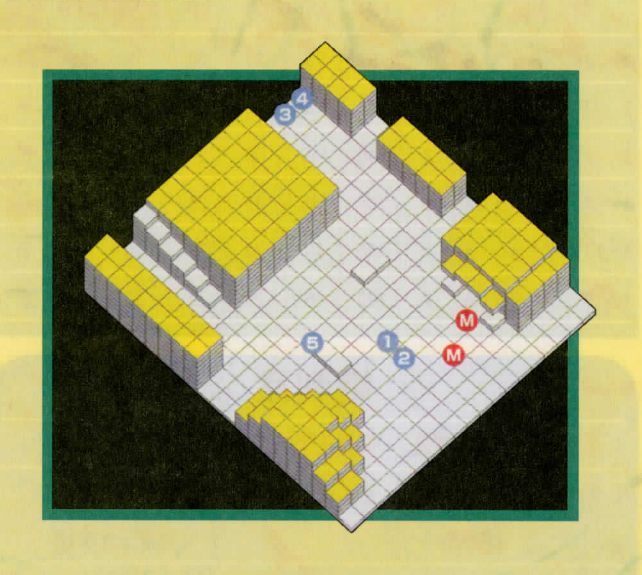


天氣報告(2)：氣溫

那麼，氣溫又對本遊戲有何關係呢？大家可記得剛才提及，負責控制攻擊能力的sledge計嘛？對了，如果氣溫夠冷的話，它的加熱程度會少一些，兼且在每一輪的散熱程度也會上升。相反，若在天氣炎熱時，sledge就會經常停留在過熱的狀態呢！

Round 1 小道

勝利條件：敵人全滅
失敗條件：路斯仁(主角)死掉
攻略要點：
這是本遊戲的第一戰鬥，可以先熟習一下戰鬥系統。在一開始可先利用裝器技將位置1和2的兩個敵人打敗，稍為停一下之後，再將3、4、5逐一擊破便可以輕鬆過關。







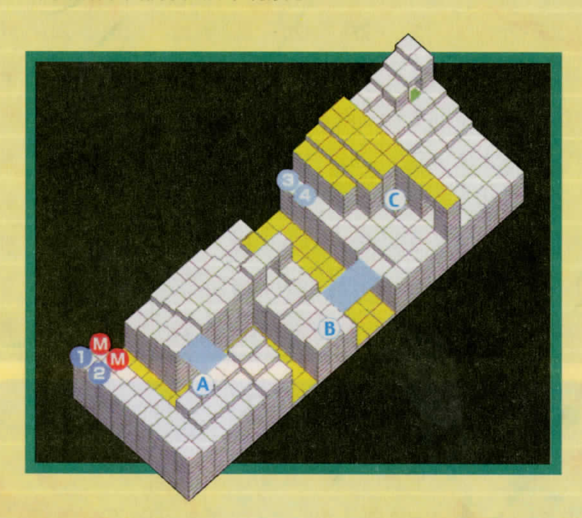
	敵人名稱	等級	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	種類
1	G・イーシー	1	160	75	30	22	17	25	劍
2	G・イーシー	1	160	75	30	22	17	25	劍
3	G・イーシー	1	190	85	40	21	19	25	劍
4	G・イーシー	1	190	85	40	21	19	25	劍
5	キカザル	2	255	95	55	22	17	22	劍

戰利品

名稱	價值	裝備位置	種類	效果
DD - クルステ	0 G	足	消耗	體力回復(小)

Round 2 裏路地

勝利條件：任何一部隊到達對面岸的目的地
失敗條件：路斯仁死掉
攻略要點：
在這一關中要學懂兩件事：第一是利用Switch指令去開啟機關，事實上只要站在機關旁，選スイッチ這個指令便可以了。將位置A的機關開啟便走去開啟B，跟着是C。敵人會在途中出現，但不用害怕，因為基本上他們是追不上玩者部隊的。另一樣要學識的便是要好好利用高低地形作防禦，不要讓自軍部隊處於不利狀態。







	敵人名稱	等級	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	種類
1	キカザル	5	225	125	105	25	17	20	劍
2	G・イーシー	4	185	100	75	23	18	23	劍
3	G・イーシー	3	170	90	60	22	20	24	劍
4	G・イーシー	3	170	90	60	22	20	24	劍

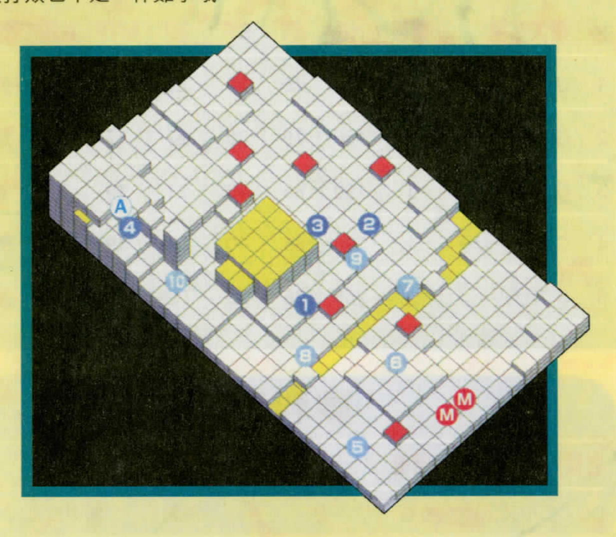
戰利品

名稱	價值	裝備位置	種類	效果
バイオブースターAT	0 G	頭	消耗	5回合內攻擊 +30



Round 3 Dragon ash

勝利條件：將俘虜救出
失敗條件：路斯仁死掉
攻略要點：
基本上只要將敵人1～4及 10全部打敗，再走到A點便可。但是要留意一下如果有部隊站在5～9的位置時，潛伏在那兒的部隊便會走出來攻擊。所以可要小心地走動，但當然，如果有心提升能力的話，要將他們全數打敗也不是一件難事哦。







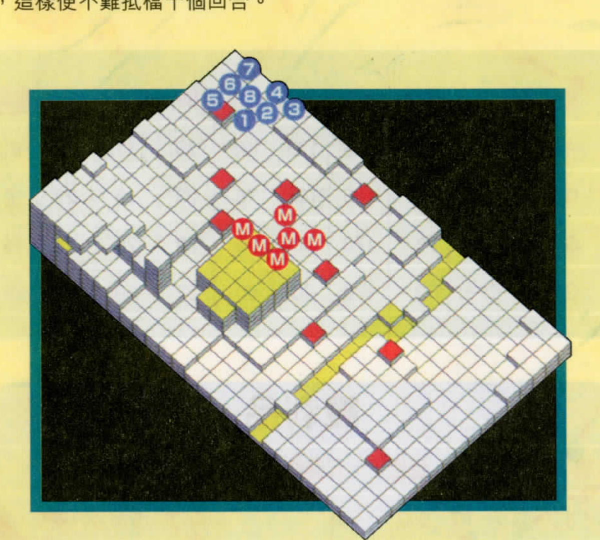
敵人名稱	等級	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	種類
1 バンディッツ・B	1	190	95	25	20	19	25	弓
2 バンディッツ・A	1	205	100	30	20	19	23	劍
3 バンディッツ・A	2	240	110	45	23	18	20	劍
4 バンディッツ・A	2	265	125	45	23	19	20	劍
5～9 バンディッツ・A	1	100	85	25	22	20	25	劍
10 バンディッツ・A	1	100	85	25	22	20	25	劍

戰利品

名稱	價值	裝備位置	種類	效果
1 アクセルギアラッヘン	450 G	手	恆久	攻擊力 10%UP, 溫度上昇率 UP
2 DD-クルステ	0 G	足	消耗	體力回復(小).

Round 4 Dragon ash

勝利條件：抵擋盜賊團的攻擊10回合
失敗條件：路斯仁死掉
攻略要點：
因為上一關救起了四個俘虜，所以這關的部隊數大幅上升，由原有的兩隊升至六隊。由於只需消極的抵擋，所有部隊大可以用遊擊方法逃走，但一定要緊記，一定要面向敵人，以及經常保持自己的水平高度比敵人高，這樣便不難抵檔十個回合。







敵人名稱	等級	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	種類
1 バンディッツ・A	3	277	120	65	22	16	20	劍
2 バンディッツ・A	3	284	110	45	23	18	20	劍
3 バンディッツ・B	2	218	100	58	20	17	25	弓
4 バンディッツ・A	3	265	120	60	22	16	20	劍
5 バンディッツ・A	2	229	100	60	20	17	25	劍
6 バンディッツ・A	2	229	100	60	20	17	25	劍
7 バンディッツ・B	2	217	90	55	25	15	25	弓
8 ジルベルト・ジル	4	500	145	999	23	50	20	劍

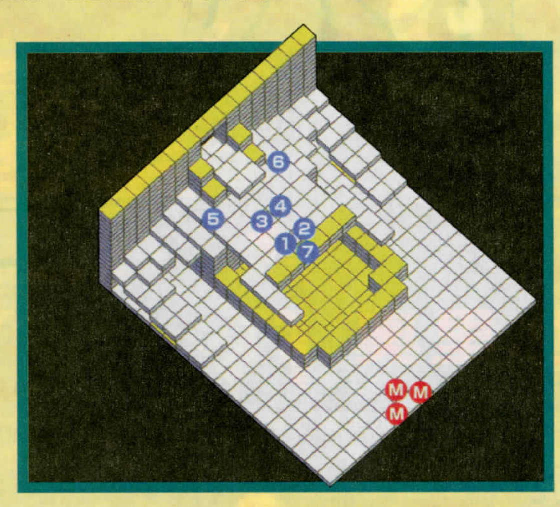
戰利品

名稱	價值	裝備位置	種類	效果
A-UP コンバーター	900 G	足	恆久	ATP-1, MVP+1

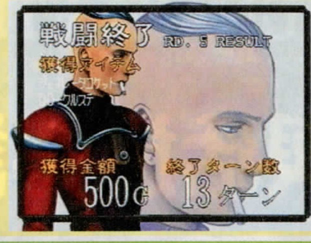


Round 5 刑場

勝利條件：15回合內打倒史拉普
失敗條件：全部人質死掉 或 路斯仁死掉
攻略要點：
史拉普會於每三回合處決一個人質，所以一定要速戰速決。部隊應先全速趕至史拉普的旁邊，跟着千萬不要吝嗇，盡情地使出裝器技吧！但是一樣要留意高低，由於敵人都是從上面攻下來的，所以一定要盡量走至同樣高度，甚至高度有利時才動手。







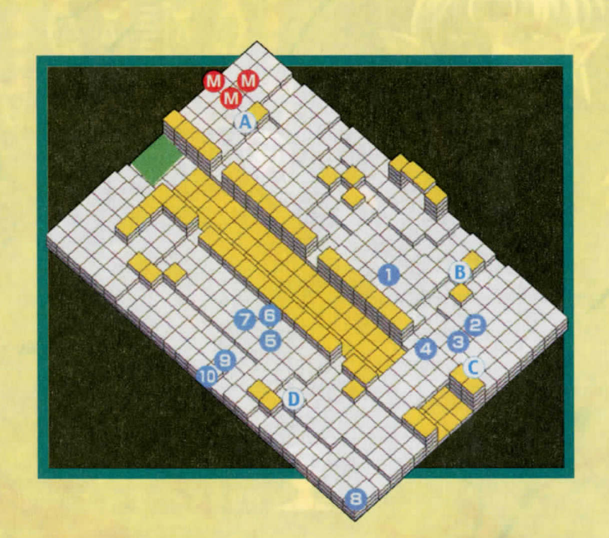
敵人名稱	等級	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	種類
1 ブラインド・G・A	4	295	135	75	22	17	20	劍
2 ブラインド・G・B	4	270	135	75	22	17	20	劍
3 ブラインド・G・B	4	270	125	55	23	17	20	劍
4 ブラインド・G・A	4	275	125	55	23	17	20	劍
5 ブラインド・G・A	3	210	110	40	23	18	25	劍
6 ブラインド・G・B	3	210	110	40	23	18	25	劍
7 スラップ・ハッピー	5	310	110	70	24	18	20	劍

戰利品

名稱	價值	裝備位置	種類	效果
1 ジェネル・タコケット	700 G	腕	恆久	"ATP +1, 攻擊 + 30"
2 DD - クルステ	0 G	足	消耗	體力回復(小)

Round 6 地下水道

勝利條件：全員逃出地下水道
失敗條件：路斯仁死掉
攻略要點：
在這一關中，敵人除了擁有弓部隊這遠距攻擊外，還加入了槍部隊。由於在本關中需要將A，B，C及D四個機關逐一打開才可以通路無阻，但敵人往往在那兒先行等候閣下的光臨，而且他們會使用遠距離攻擊……唉……唯有一邊走一邊打好了。







敵人名稱	等級	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	種類
1 ブラインド・G・A	3	240	120	40	25	20	20	劍
2 ブラインド・G・A	3	240	120	45	25	20	20	劍
3 ブラインド・G・B	4	290	125	60	20	17	20	劍
4 ブラインド・G・C	3	230	100	30	30	18	19	槍
5 ブラインド・G・B	3	156	120	40	20	20	23	劍
6 ブラインド・G・A	3	235	120	55	25	20	20	劍
7 イワザル	5	315	155	105	28	17	19	槍
8 ブラインド・G・D	3	242	100	60	22	19	23	弓
9 ブラインド・G・C	3	230	100	30	30	18	19	槍
10 ブラインド・G・A	3	235	120	55	25	20	20	劍

戰利品

名稱	價值	裝備位置	種類	效果
[illegible]	2000 G	手	恆久	"攻擊力 10%UP, 溫度上昇率 UP"

攻略一族

TEXT：零式迪爾

LUNAR2 ETERNAL BLUE

RPG MEM

製造商：角川書店／ ESP／ GAME ARTS　發售日：7月23日
售價：6800日圓　容量：2CD　記憶：MEM

SEGA SATURN

與活於傳說中的人物相遇 攻略第三章

LUNAR 2 ETERNAL BLUE

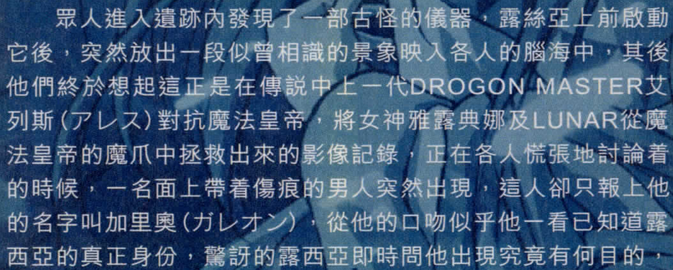


傳說中的魔法皇帝—加里奧



為露西亞換了新的衣服後，眾人亦準備登上魔法之箭飛越洛特村，不料陰魂不散的里奧又再折返，還向正準備發射魔法之箭的發射台放出氣波，受到攻擊轉換了方向的魔法之箭，就這樣向着目的地相反方向發射，墜落到一處謎之遺跡的頂層上，在此處希萊等人發現了一個古代魔法陣，這時露絲亞唸出失傳已久的神聖咒文把它發動，一向對自己的魔法知識和能力相當自負的莉美娜，這時看見露絲亞的本領也顯得非常驚訝。

眾人進入遺跡內發現了一部古怪的儀器，露絲亞上前啟動它後，突然放出一段似曾相識的景象映入各人的腦海中，其後他們終於想起這正是在傳說中上一代DROGON MASTER艾列斯（アレス）對抗魔法皇帝，將女神雅露典娜及LUNAR從魔法皇帝的魔爪中拯救出來的影像記錄，正在各人慌張地討論着的時候，一名面上帶着傷痕的男人突然出現，這人卻只報上他的名字叫加里奧（ガレオン），從他的口吻似乎他一看已知道露西亞的真正身份，驚訝的露西亞即時問他出現究竟有何目的，這人卻只說以後還會有機會再見後便消失了，這個與傳說中的魔法皇帝擁有相同名字的男人，他的出現及從他身上發出的強大魔法力，令露西亞及希萊等人覺得非常不安。











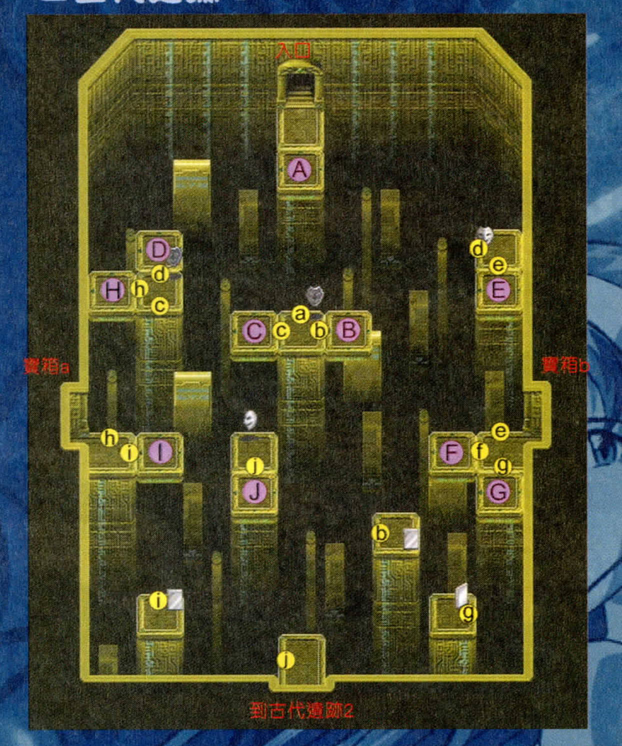


遺跡內有女神像補充HP及MP，不妨利用它盡量將版圖上的敵人「清場」方便移動，地圖顯示了各浮遊地版會移動的位置，參考前進便能輕易來到遺跡出口前的小花園，這裡居住了很多瀕臨絕種的小妖精，牠們全都對加里奧非常尊敬，更說是他將妖精從滅種的邊緣中拯救到這兒的，傳說中邪惡的魔法皇帝竟會幹好事，這令到各人亦十分意外。來到遺跡的出口前，露西亞再施咒文把大門開啟，但她對加里奧亦能從這門進入遺跡而顯得困惑，因懂得這種神聖咒文的人世上應該只剩她和雅露典娜而已。

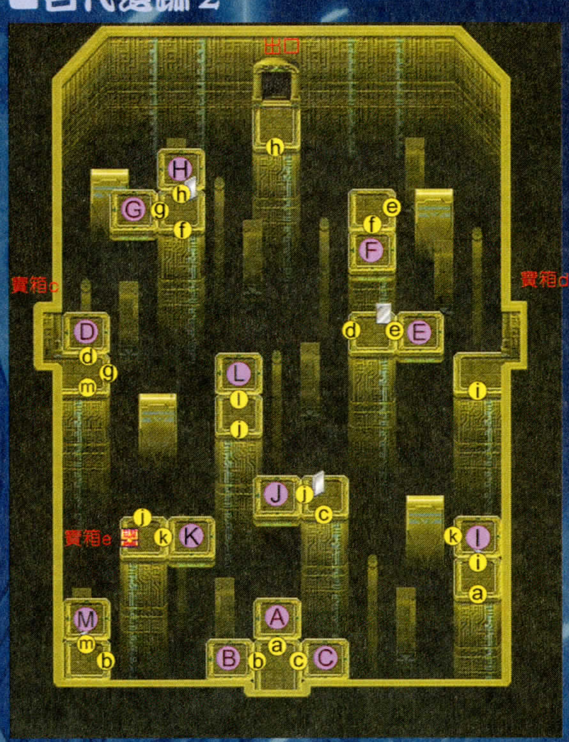




■古代遺跡1



■古代遺跡2



寶箱：
a 痊癒木之實
b 夢魔之紋章
c 星里之光
d 星里之光
e 火球之杖

離開古代遺跡後，眾人正想回去馬戲團再想辦法，但在山地平原又再遇上里奧及他的龍氣船，希萊等人正準備反抗到底的時候，突然天上降下雷電擊向龍氣船，最後還把里奧轟至昏倒，原來放出雷電魔法的正是加里奧，當他知道自己行蹤被發現後，一聲不響的便消失了，而群龍無首的一班里奧部眾，亦只好駕駛龍氣船暫時撤退。





露西亞的改變

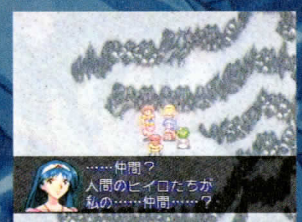
沒有了里奧的阻撓，希萊等人終可越過洛特村來到北之村路沙（ルサン），從村民口中得知路沙村因北方山上的怪物所影響，而令到村內的天氣反覆無常，到村內西北方的村長家，村長說他的孫女因天氣寒冷而發高熱，他的母親更因到山上採藥而失縱，村長請求希萊等人能協助對付怪物，希萊聽後當然義不容辭，不料露西亞卻認為盡快與雅露典娜會面及對付邪神蘇法是最緊迫的事情，因此決定先行離開繼續往聖都前進，對於露西亞的離去雖然萬分無奈，但希萊仍決定先協助村民對付怪物後才再作打算。





到村的左上方會到達雪山地帶，此處的雪地怪物依賴莉美娜的火系魔法是最適合不過，而沒有記號的山洞口是會有怪物出現的，依地圖指示經G點來到一處山道時，這裡突然發生大雪崩，全無防範的希萊被這突發事態弄得束手無策，這時眾人眼前一黑……

「希萊！希萊！振作一點…希萊！求求你，把眼睛張開！」被雪崩弄致昏迷不醒的希萊，隱約的聽到露西亞在呼喚自己，原來露西亞真的因擔心眾人安危而趕至，她見希萊蘇醒後立即為他及露比施魔法治療傷勢，然後再一起到上方救回各同伴，經過此事後，露西亞終於開始感覺到同伴間互相關懷的感情。眾人再往上前進雪怪終於出現，這傢伙的力氣相當驚人，而火系魔法對牠最為有效，在戰鬥途中牠會喚出旋風罩保護自己，這時攻擊牠亦不會有效果，這段期間最好為眾人恢復體力，再等兩、三回合牠便會解開護牆可再度展開戰鬥。

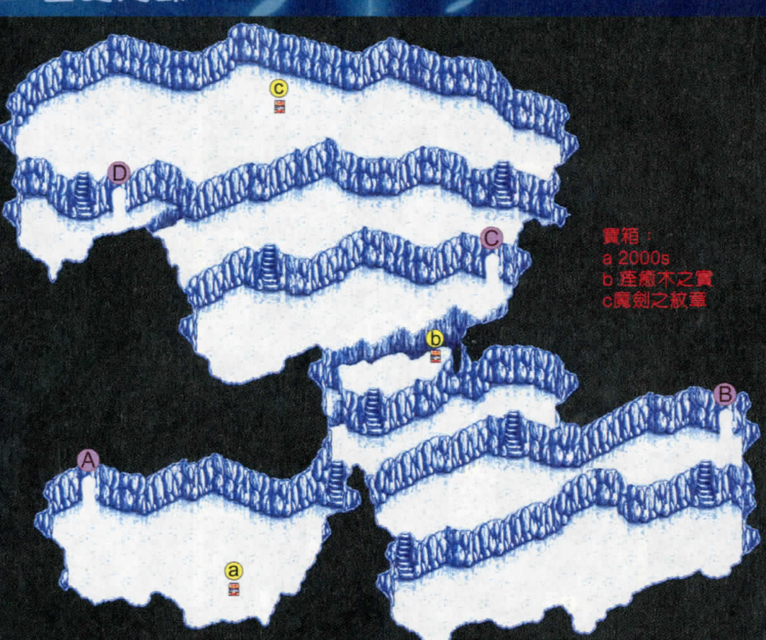




雪山外部

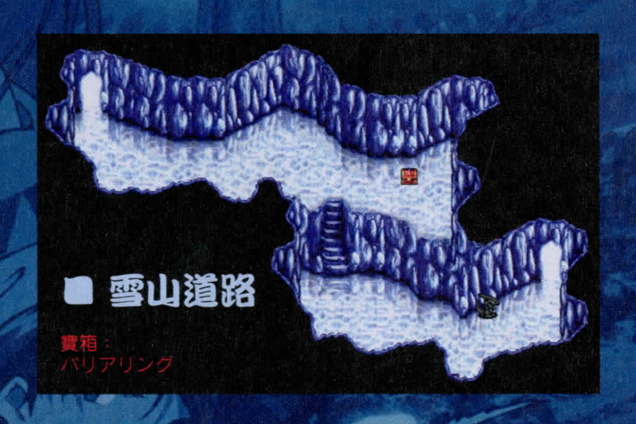


雪山內部



將雪怪打敗後希萊將神經像有點失常的村長女兒及雪割草帶回村長家，雖然村長的孫女已因雪割草的效力而退燒了，但她那失常的母親卻嚷着要去找什麼白龍王子，幸好最後女兒的哭聲終於把她的記憶喚醒，這位母親的歌聲亦令小女兒停止了哭泣，而露絲亞看見這情景亦顯得相當高興。





青之拳聖—拉爾納斯

離開路沙村往南行，終於到達由青之拳聖拉爾納斯所管治的美尼比亞，而村內更有由LUNER I的拉姆斯（ラムス）子孫所經營的「拉姆斯商店」，和店內的爺爺交談數次後，他便會將莉美娜的照片贈予希萊，再到上層左方的桶子處調查，又再可得到另一張莉美娜的照片（這對爺孫真是……），接着到村內酒吧左上方會遇到一名吟遊詩人，交談後他聽到希萊相信傳說的一番話後，便會送希萊一張美尼比亞的傳說少女（LUNAR I的積茜加）的照片。











收集照片後到村的東北方拉爾納斯的拳館內，看見他正與眾徒弟在比試武功，外貌看像已有五十多歲的他以一敵眾仍卓卓有餘，當他看見希萊等人到訪後，隨即到拳館的二樓接見他們，這時珍終於將她曾於暗殺集團「邪龍團」門下集武一事告之各人，並希望拉爾納斯能助她找出這集團的主腦以清算自己的過去，拉爾納斯聽後表示在美尼比亞東面的「基卡爾山」(キカイ山)上，聚集了一班身份不明的山賊，請求珍等人到山上探查他們是否與邪龍團有所關聯，珍聽後當然決定第一時間與希萊等人向基卡爾山進發。



基卡爾山的拉路

當眾人來到基卡爾山的山腳附近時，突然出現了一隻外貌與露比相同的白色生物，牠看見行蹤被發現後隨即又飛回入樹叢中，露比見狀即時上前希望找牠出來，找了良久亦不見其縱，而且更突然被一名白髮少年捉個正着，這少年的名字叫拉路(ナル)，從他的口吻相信他便是山賊團的首領，他警告希萊等人不要踏進基卡爾山後便放下露比離去了。

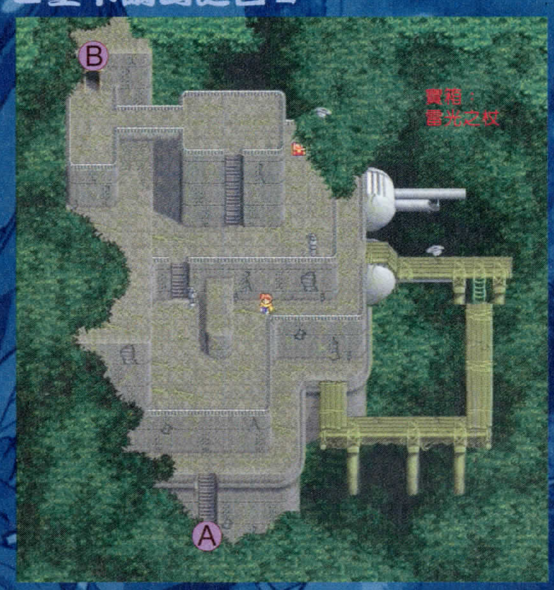




基卡爾山迷宮 1



基卡爾山迷宮 2

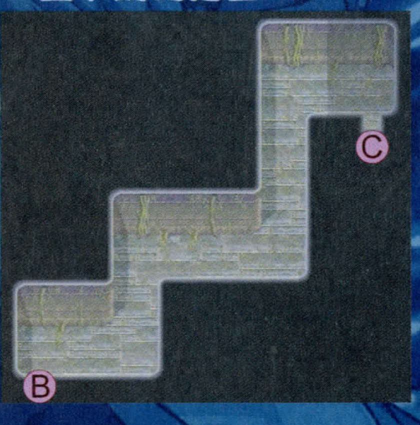


雖然珍說這少年的外貌與邪龍團的首領外型不合，但眾人仍決定登上基卡爾山查探情報，在上山途中除要應付怪物外，更不斷受到小山賊的偷襲，雖然最後亦能登上山中賊窩遇見拉路，但卻被他預先設好的陷阱捉住，各人在牢中無計可施下唯有先休息一會，翌日清晨各人被喚醒要在山上做勞工，希萊來到拉路的首領房間，竟聽到露西亞正盤問着拉路有關雅露典娜的事情，希萊從對話中覺得他們二人好像互相知道對方身份似的，這時突然在房間外竟傳來小孩的求救聲，眾人立時





基卡爾山迷宮 3



基卡爾山迷宮 4





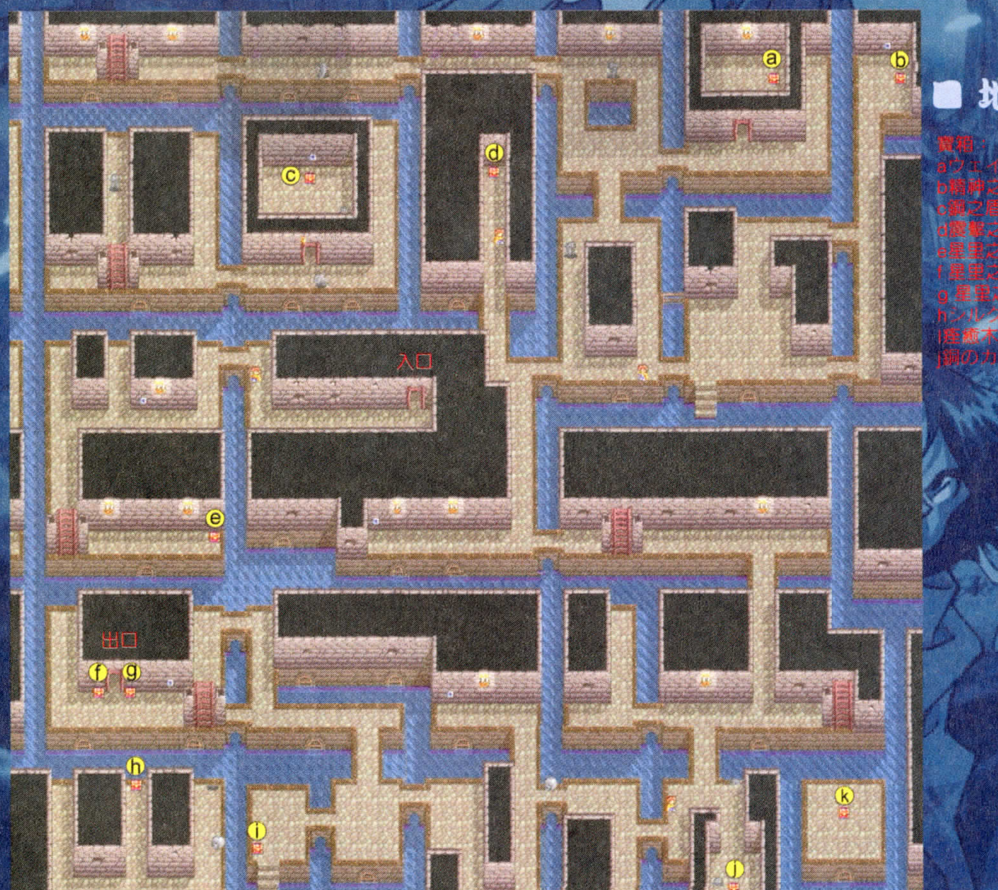
飛奔向傳來聲音的小花園，原來是邪龍團的人到來把小孩拐走，準備將他們從少開始訓練成殺人兵器，被他們逃脫後，希萊等人答應拉路會前往將小孩救出，但拉路卻對曾是邪龍團的珍抱有不信，還要露西亞留下作為人質才肯答應希萊離去，露西亞唯有暫時留低成為小孩子們的臨時母親。

對魔龍團的地下水道之戰

依照拉路的情報來到拉姆斯商店破牆後的地下水道，內裡範圍非常廣闊，要預先購買多一些愈治之草及星里之光，準備作較長時間的探險，依地圖所示按下藍色按鈕後把小橋放下，便可通往左下方出口的地底碼頭，在這裡果然發現了邪龍團的首領蒙面人及他的一班手下，為救出小孩，希萊等人立即與邪龍團員展開戰鬥，要對代這班二流格鬥家，開始時珍應首先使出「毒蛾之舞」將各敵人中毒，再由其他同伴使出範圍性的特殊技，不消一會便可將他們全部KO。打敗眾嘍囉後，珍即時急不及待的向蒙面人使出一記飛踢將他的面具踢下，這邪龍團首領大感不妙下立即與部眾們準備乘船離去，並向珍說在空悟之街(ホーンの街)等待她的挑戰。







■ 地下水道

寶箱：
a ウェイクリング
b 精神之頭帶
c 鋼之盾
d 震撃之杖
e 星里之光
f 星里之光
g 星里之光
h シルクのドレス
i 蓬萊木之實
j 銅のカブト



想不到地下水道的另一面出口竟是拉爾納斯的拳館，他的徒弟說拉爾納斯此時正在趕往聖都途中，返回基卡爾山後，希萊在花園中看見露西亞在唱着孩子們所教的搖籃曲，看着露西亞突然變得如此溫柔賢淑的樣子，希萊一時間亦說不出話來。在離開基卡爾山前，拉路特別贈予一件可無限次返回迷宮出口的白龍之翼給希萊，向眾人告別後，希萊等人便向下一個目的地魔法都市維因進發。



美少女夢工場 夢見妖精

TEXT BY 酒井明樹

SLG 製造商：GAINAX 售價：5800日元
發售日：發售中 容量：CD-ROM
MEM PlayStation

前言

上期為大家奉上了在工作時所出現的事件及在特別情況下所出現的的事件的資料，今期本人將會為大家獻上大部分結局的條件和一些小小的心得，而個「美少女夢工場 夢見妖精」的遊戲研究坊亦終於局一段落，希望各位喜歡「美少女夢工場 夢見妖精」的朋友會鐘意。

常用指令及用語

耐力（スタミナ）
自信（プライド）
品德（モラル）
性情（氣だて）
感受性（センス）
品格（氣品）
壓力（ストレス）

女兒的主張

耐力主張

耐力 200 以上
商人：信賴度＋1-3
旅行僧侶：信賴度＋3-5
旅藝人：信賴度＋3-5
沒落貴族：信賴度＋1-3
引退騎士：信賴度＋3-5
流浪者：信賴度＋3-5
500 以上
信賴度＋1
900 以上
信賴度＋1-3

知力主張

知力 200 以上
商人：信賴度＋1-3
旅行僧侶：信賴度＋2-4
旅藝人：信賴度＋2-4
沒落貴族：信賴度＋1-4
引退騎士：信賴度＋2-4
流浪者：信賴度＋2-4
500 以上
信賴度＋2-4、氣力＋10-20
900 以上
信賴度＋1-3

氣力主張

氣力 500 以上
商人：信賴度－1-5
旅行僧侶：信賴度＋2-4
旅藝人：性格＋20-40
沒落貴族：信賴度－1-5
引退騎士：自信＋15-25
流浪者：信賴度－1-5
200 以上
信賴度＋1-3
900 以上
壓力－50-60

自信主張

自信 200 以上
自信＋20-30
500 以上
商人：信賴度－1-5
旅行僧侶：信賴度＋1-5
旅藝人：信賴度＋1-3
沒落貴族：信賴度＋3-5
引退騎士：信賴度＋3-5
流浪者：信賴度－3-8
900 以上
感受性－50-100

感受性主張

感受性 200 以上
學習舞蹈、音樂或繪畫時氣力＋10-15
500 以上
商人：自信＋25-45
旅行僧侶：氣力＋25-45
旅藝人：壓力－40-60
沒落貴族：氣力－10-20、信賴度－1-3
引退騎士：氣力＋10-15
流浪者：自信＋15-30
900 以上
魅力＋30-40

品德主張

品德 200 以上
商人：信賴度－1-3
旅行僧侶：信賴度＋5-8
旅藝人：信賴度－1-3
沒落貴族：信賴度＋3-6
引退騎士：信賴度＋3-6
流浪者：信賴度－3-6
500 以上
壓力＋30-50
900 以上
自信＋25-50

氣品主張

氣品 200 以上
魅力＋10-20、信賴度＋1
500 以上
商人：壓力－20-30
旅行僧侶：壓力－20-30
旅藝人：壓力－20-30
沒落貴族：壓力－20-30
引退騎士：壓力－20-30、信賴度
流浪者：壓力－20-30
900 以上
魅力＋20-30、自信＋10-20

魅力主張

魅力 200 以上
品德－20-40
500 以上
選擇「絕對になれる」
性格在 300 以上：壓力＋30-50、信賴度＋1-3
性格在 300 以下：信賴度＋1-3
選擇「無理だろう」
信賴在 80 以上：性格＋30-50
信賴在 80 以下：品德－10-50
選擇「無理なくていいんだよ」
氣力在 300 以上：壓力－40-80
氣力在 300 以下：信賴＋1-3
選擇「お前の方が奇麗」
自信在 300 以上：自信＋30-50
自信在 300 以下：信賴度＋1-3
選擇「故女王の方が奇麗」
性格在 300 以上：性格＋30-50
性格在 300 以下：壓力＋50-80
選擇「そんなこと聞くものじゃない」
信賴度在 80 以上：壓力＋40-60
信賴度在 80 以下：壓力＋30-50、信賴度－8-10
選擇「そんなもん山ほど會った」
自信在 300 以上：自信－30-50、信賴度－3-6
自信在 300 以下：自信－10-20、信賴度－1-3
選擇「お前が一番奇麗だ」
自信在 300 以上：自信＋20-30
自信在 300 以下：自信＋20-30、信賴度－2-5
選擇「お前はまだ子供だから…」
自信在 300 以上：自信－30-40、信賴度－5-8
自信在 300 以下：信賴度＋1-3
900 以上
養育費＋500-800

武勇主張

武勇在 200 以上
選擇「大好きだよ」
通常狀態及貧乏症：壓力－30-60
戀愛：信賴度＋2-5
非行化：信賴度＋2-5
驕傲：品德＋30-50
選擇「キライだね」
信賴度－15-20
選擇「ケンカしちゃダメ」
通常狀態：性格＋10-15
貧乏症：壓力－20-30
戀愛：信賴度－3-6
非行化：信賴度－30、性格＋10-15、
驕傲：品德＋20-30
500 以上
商人：自信－10-20
旅行僧侶：信賴度＋1-3
旅藝人：信賴度＋1
沒落貴族
選擇「まったくその通り」
信賴度－4-8
選擇「そんなこと氣にするな」
壓力－50-100
選擇「貴族なればこそ強くあれ」
信賴度＋3-5、氣力＋20-40、自信＋30-50
引退騎士
選擇「うぬぼれるんじゃない！と一喝」
品德＋30-50、壓力＋30-50
選擇「ははは、そうかもな」
自信＋30-50
選擇「女の子はおしとやかにしなさい」
信賴度－4-6、壓力度＋30-50
信賴度主張
信賴度 75 以上
商人：性格＋20-40
旅行僧侶：性格＋20-40
旅藝人：性格＋20-40
沒落貴族：壓力－50-100
引退騎士：壓力－50-100
流浪者：性格－20-40
85 以上
性格＋10-20、氣力＋10-20
95 以上
氣力、知力、品德、氣品、性格、感受性＋20-40、壓力－50-100

結局的條件

性格主張
性格 200 以上
商人：信賴度＋4-6
旅行僧侶：信賴度＋1-3
旅藝人：信賴度＋1-3
沒落貴族：信賴度＋4-6
引退騎士：信賴度＋5-7
流浪者：信賴度＋1-3
500 以上
信賴度＋1-3
900 以上
自信＋30-50

王國的公主
條件一
魅力及氣品在999以上，體力、知力、氣力、自信、性格及感受性在500以上，性格比武勇大。
條件二
出現「遇到王子」的事件四次而魅力在800以上，性格及品德在300以上。

南國的公主
在十六歲時的夏天穿着「南國之服」，選擇旅行的指令並且發生「遇見南國妖精」的事件兩次。而南國王子是優先於兔子國的王子的。

地底國的公主
十六歲時氣品在500以上，而魅力亦到達700，實行礦工的工作十次以上並且發生礦山落磐的事件遇到老鼠王子兩次。

兔子國的公主
在十六歲時的春天穿着「兔子服」，選擇旅行的指令並且發生「遇見兔子王子」的事件兩次。但是南國王子是優先於兔子國的王子的。

盜賊
知力、自信、氣品及性格在300以下，品德在80以下而武勇在300以上。

天使
條件一
如果發生了「妖精女王的訪問」的事件後，只要氣品和品德在700以上及信賴在50以下，便可完成條件。
條件二
如果沒有發生「妖精女王的訪問」的事件，那便要氣品在900以上、品德到達999及信賴度在60以下，才可完成條件。

妖精
出現「妖精女王的訪問」的事件後而信賴度在50以下。

市場就職
耐力在100以上，實行市場工作的次數最多，並且要實行二十五次以上。




大工就職
耐力在100以上，實行大工的工作次數最多，並且要實行二十五次以上。



農場就職
耐力在100以上，實行農場工作的次數最多，並且要實行二十五次以上。

打掃
耐力在100以上，實行打掃的工作次數最多，並且要實行二十五次以上。



礦山就職
耐力在100以上，實行礦山工作的次數最多，並且要實行二十五次以上。

褓母
耐力在100以上，實行褓母工作的次數最多，並且要實行二十五次以上。



王妃
自信及品德在300以上，氣品和魅力在500以上，性格要達到700，實行王宮的工作最少一次，而且八年內沒有實行過酒吧公關或保標的工作。

家庭教師
耐力在100以上，實行農家庭教師的次數最多，並且要實行二十五次以上。

酒吧就職
耐力在100以上，實行酒吧工作的次數最多，並且要實行二十五次以上。



哲學家
知力在500以上，自信及感受性300以上，而且知力的數值要比性格和武勇大。

王宮侍女
耐力在100以上，實行王宮工作的次數最多，並且要實行15次以上。



富豪的妻子
品德、性格和魅力在500以上。

經營農場
實行農場50次以上，而且實行次數要最多，完結前亦要剩餘3500G的養育費。

經營錢莊
品德和氣品在300以下，完結前要剩餘2000G的養育費。



保鏢
耐力在100以上，實行保標工作的次數最多，並且要實行15次以上。



女王
氣品在999以上、知力、氣力、自信、品德和魅力在500以上，實行王宮的工作最少一次，而且八年內沒有實行過酒吧公關或保標的工作。

地方領主
耐力在200以上，氣力和自信到達300，養育費要有3500或以上。



金融家
知力和品德在300以上，但是性格、感受性、魅力和武勇要在700以下，完結前亦要剩餘3500的養育費。



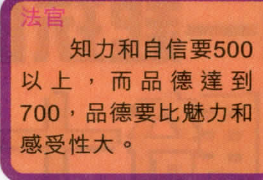
兵士
耐力和武力在300以上，品德100以上，而且要實行武術道場15次以上。



宰相
知力達到700、耐力、氣力、自信、品德和氣品在500以上，而最少要實行一次王宮的工作。



英雄
武勇到達999，耐力、氣力和品德在700以上，自信和氣品亦要到達500。



法官
知力和自信要500以上，而品德達到700，品德要比魅力和感受性大。



騎士
武勇、耐力和品德在500以上，加上自信及氣品在300以上。

將軍
耐力、氣力、自信、品德及氣品在500以上，而武勇和體力要700以上。



鍊金術師
知力和感受性在500以上，品德在200以下，而且知力的數值要比性格和武勇大。



執政官
知力、自信、品德及氣力到達500，品德要比魅力和感受性大。



公務員
品得在200以上。

建築師
知力和感受性在400以上，耐力、氣力、品德和武勇要有100以上，並且最少要實行木工40次。

經營礦山
實行礦山50次以上，而且實行次數最多，完結前要剩餘3500G的養育費。



鍛冶師
耐力及感受性在300以上，氣力亦要有200，但是自信、氣品和魅力要在400以下，另外礦山及大工合供最少要實行100次或以上。

舞蹈家
感受性及耐力要在300以上，並且舞蹈教室要實行35次以上。

歌星
感受性在200以上，魅力在500以上，音樂教室要實行30次以上，魅力要比自信大，而自信要比品德大。

教師
知力300以上，品德200以上，而且實行學校的次數最少15次。





演員
自信及感受性要在300以上，魅力在500以上，而音樂教室及舞蹈教室合供實行40次以上。



博士
知力900以上，而且知力的數值要比性格、感受性和武勇大。

音樂家
感受性在300以上，並且音樂教室要實行35次以上。

吟遊詩人
耐力及感受性在300以上，但是養育費要在1000G以下，而且感受性要比品德、自信及性格大。

畫家
感受性在300以上，並且繪畫教室要實行35次以上。

街頭藝人
耐力和魅力要在300以上，感受性在200以上，但氣品要在400以下，感受性要比品德及自信大。

修女
品德在300以上，知力、氣品及性格在200以上，最少要實行教會十五次。



廚藝研究家
感受性在300以上，並且料理教室要實行35次以上。

大司教
品德在700以上、知力及氣品在300以上，但是性格、感受性、魅力及武勇要在700以下，實行教會25次以上，八年內不可實行酒吧或保標的工作。

作家
氣力、知力、耐力及自信在200以上，感受性在300以上，自信要比品德及性格大。

教祖
知力、氣力及自信在500以上，品德在800以上，氣品在300以上，但是性格要在500以下，最少要實行教會一次。



小小的心得

「美少女夢工場 夢見妖精」這隻遊戲如果要取得高而且平均的能力，便要倚靠事件來協助提升能力值。大部份事件出現後在指定的回合內是不會再次出現的，例如家庭教師，「與學生談話」的事件發生後，四個回合內是不會再次發生的，到了第五個回合後，便會以RANDOM的型式再次發生，所以大家可以嘗利用這個方法來提升能力值：

1.只是實行一個回合的行動
只實行一個回合的行，動好處在於當工作時是較容易取得高的成功率，假若能取得100%時亦會得到額外的收獲。

2. 每次實行回合後緊記與女兒談話。

3. 每完成一個回合後便儲存一次
利用儲存遊戲，若不能出現事件時，便可再次重新繼續遊戲，直至出現事件為止。與女兒談話時，如果沒有出現提升能力值，亦可使用這個方法令女兒的能力提升。

Present by：山寺良牙

由一起玩的朋友變成愛侶

凝望騎士



人物總集介紹（第七回）

卡羅露・巴莉姬

（キャロル・パレッキー）

「CV：西村ちなみ」
生日：2月7日
年齡：19歲（初見面時）
血型：O
住所：多魯蕃
職業：侍應生
備註：×
性格：樂天派
興趣：只要快樂甚麼也可
喜歡的地方：時裝店
將來夢想：沒想過
理想的男性：有同一趣味的人
喜歡的生日禮物——
有錢人或以上：三八式炮仗（三八式爆竹）
小有錢人：打噎噎猴子（手を叩く猿）
庶民的：咀咒草札公仔（呪いのウラ人形）

遇見方法——

必要能力值：「學力、魅力及劍術」需要有10；另要實行餐廳指令。
期間：26年7月24日-9月2日／27年4月7日-9月30日

約會反應表——

地點：時裝店（ブティック）
約會地方好感度：◎

問題：適合我的衣服是...(どれどれ わたしに似合う服は…っと)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
選粗糙的（シックな服を選ぶ）	C	C	C
選活動性高的（活動的なものを選ぶ）	A	A	A
選鬆身的（ロリロリなやつを選ぶ）	D	D	D

問題：想要的便買下（欲しいと思ったら買う！）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
真是有足夠的錢（よく金が足りるな）	C	C	C
有冇機會著呀？（着る機会があるの？）	C	C	C
女性不只靠外表的（女性は外面じゃないよ）	D	D	D

地點：貴金屬店（貴金属店）
約會地方好感度：◎

問題：買個平平的給我便好（安いのでいいから買ってよ？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
買結婚介指（婚約指輪を買う）	D	D	D
買情侶介指（ステディリングを買う）	B	B	A
用你自己錢買（自分の金で買え…と言う）	E	E	E

問題：知否我的誕生石？（わたしの誕生石って知ってる？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
鑽石（ダイヤモンド）	B	B	B
紫石英（アメジスト）	C	C	C
石榴石（ガーネット）	C	C	C

地點：餐廳（レストラン）
約會地方好感度：△

問題：主菜還沒上來，凍了...(ま、ごねてても始まんないし 冷め…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
極度好的味道（至高という言葉に値する味だ）	C	C	C
始終都是家中的好（自分は家庭の味の方が好きだ）	C	C	C
正一是垃圾...快叫廚師出來（まさに生ゴミ…シェフを呼べ！）	E	E	E

問題：選哪一個套餐？（ね、ね、どのコース頼む？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
肉為主的可羅尼柯套餐（肉中心のコロネオコース）	B	B	B
魚介類為主的斯亞套餐（魚介類のシーアコース）	C	C	C
菜為主的蓮達套餐（野菜中心のサリダコース）	D	D	D

地點：酒吧（酒場）
約會地方好感度：◎

問題：你也好酒量（あんたもお酒はイケるでしょ？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
也不是不喜歡喝酒（別に嫌いではない）	D	D	D
我也喜歡喝酒（自分も酒は好きだ）	A	A	A
不喜歡喝酒的女孩（酒を飲む女は嫌いだ）	E	E	E

問題：玩廿一點時所出的結果

成積	好感變化
普通	A
良	B
可	C
不可	D

地點：舞廳（ダンスホール）
約會地方好感度：○

問題：「成功時」唔，我的立場沒有了（うう…わたしの立場がないやん）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
你也跳得很好（君も上手だったよ）	D	D	D
我對於跳舞有自信（ダンスには自信があるんだ）	C	C	C
你踏到我好幾次（何度も足を踏みやがって！）	F	F	F

問題：「失敗時」你跳得很差呢（あんたってド下手じゃん！）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
對不起（申し訳ない……）	B	B	B
我也不擅長跳舞（こういうのは苦手だ）	C	C	C
你才跳得差（お前がへボだからだ）	F	F	F

地點：多利滋泉（トレンツの泉）
約會地方好感度：◎

問題：可否站在我的斜後方？（私の右斜め後ろに立ってくれない？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
想祈求甚麼（何を願うの？）	C	C	C
為何不擲（なんでやねん？）	C	C	C
拾去泉中的硬幣（中のコインを拾おう）	B	B	B

問題：你也準備祈求（あんたも一緒に願い事する準備して）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
從銀包取出錢（コインを財布から出す）	C	C	C
從泉中拾錢來用（コインを泉から拾う）	B	B	B
問她取錢（コインを彼女にねだる）	E	E	E

地點：審判的口（審判の口）
約會地方好感度：◎

問題：我會給這香口膠，你去準備（このガムあげるからあんたも準備して）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
想幹甚麼？（何をしているの？）	C	C	C
被咬著的話也不理你（食われても知らないよ）	D	D	D
對藝術有興趣？（芸術に興味があるの？）	C	C	C

問題：那今天辛苦少許（じゃ、今日は少しハードにいこっかね）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
放甚麼入去？（何を入れてるの？）	C	C	C
那不要做了（やめなよ、本当に）	D	D	C
做多少許吧（もっとやりなよ）	E	E	E

地點：FLOWER GARDEN（フラワーガーデン）4-5月間
約會地方好感度：○

問題：這花不是美麗嗎？（ねえねえ この花、きれいじゃない？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
真的十分美麗（本当にきれいだね）	D	D	D
還是你較美（君の方が、きれいだ）	C	C	A
我不喜歡植物（植物は嫌いなんだ）	C	C	C

問題：好像變成童話世界（ちょっとメルヘンチックになっちゃう）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
做首飾給她（首飾りを作る）	C	C	C
送她花束（花束にして贈る）	C	C	A
吹草笛（草笛を鳴らす）	B	B	B

地點：FLOWER GARDEN（フラワーガーデン）9-10月間
約會地方好感度：○

問題：你是否耳痛？（あんたは耳が痛いんじゃない？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
只是看著你（君だけを見つめてるよ）	C	C	A
果然與我合襯（まさに自分にぴったりだ）	C	C	C
果然與你合襯（まさに君にぴったりだ）	C	C	C

問題：始終在這處大字形躺下...(やっぱ、こういう所で大の字に寝転…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
花會好可憐（花が可哀想だよ）	D	D	D
會弄污衣服（服が汚れるよ）	C	C	C
我也想試試（寝転がりたいね）	B	B	B

地點：茶室（喫茶店）
約會地方好感度：◎

問題：唔，我想叫 LIME SODA（そうだそーだライムソーダにしよっと）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
我要拔蘭地（自分はブレンド）	C	C	C
我也要 SODA（自分もソーダ）	C	C	B
我要......（自分は……）	E	E	E

問題：在茶室可以叫一杯便坐多久也可...(喫茶店てさ 飲み物一杯で何時間も…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
十分麻煩的客呢（迷惑な客だな……）	C	C	C
一直坐幹甚麼呢？（粘って何するの？）	C	C	C
可能想冷靜一下（お冷やもあるしね）	B	B	B

地點：林陰大道（並木道）3-5月
約會地方好感度：○

問題：果然春天是好季節，這個爆下爆下...(やっぱ春はいいよね？このポカポカ…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
也是戀愛的季節（恋の季節でもあるし）	C	C	B
但花粉很麻煩（でも花粉がつらい……）	C	C	C
有很多小動物呢（お仲間が多いしね）	D	D	D

地點：林陰大道（並木道）6-8月
約會地方好感度：○

問題：有隻小貓在樹上下不了來（あの子猫、木の上から降りられなく…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
如果救牠的話（降ろしてあげたら）	D	D	D
去救牠吧（降ろしてあげよう）	C	C	C
放著牠不理（放っておこう）	B	B	B

地點：林陰大道（並木道）9-11月
約會地方好感度：○

問題：終於到秋天了，這樣的景色...(もうすっかり秋なんだなーってこの…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
不如拖著手一起走吧（手をつないで歩こう）	C	C	B
用落葉燒蕃薯食（落ち葉でイモを焼こう）	A	A	A
落葉對身體好（落ち葉は身体に良いんだ）	E	E	E

問題：沒想到可以這樣散步（こういう並木道を散歩してると思わ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
認為這是假的？（それはウソだろ？）	B	B	B
十分羅蔓蒂克（ロマンチストだね）	D	D	D
不如走去休息吧（少し休んで行こうか）	E	E	E

地點：林陰大道（並木道）12-2月
約會地方好感度：○

問題：今天有少許冷（今日も、ちょっと寒いし…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
摟著她的肩（肩を抱く）	C	C	A
拖著她的手（手をつなぐ）	C	C	B
點起火堆（火をつける）	C	C	C

問題：十分凍應給牠甚麼？（結構寒いのに何やってるんだろねー）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
十分可愛（かわいいね）	B	B	B
好像很好吃（美味しいそうだね）	C	C	C
給牠食物（エサあげようか）	E	E	E

地點：畫廊（画廊）
約會地方好感度：△

問題：兩個人看畫好像老人家...(二人仲良く絵画鑑賞だなんてオジン…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
請不要這樣說（まあそう言わずに）	B	B	B
那麼回去吧（じゃあ帰ろうか？）	E	E	E
不理解藝術的人（芸術が理解できん奴め）	D	D	D

問題：不要推．不要亂走．不可說話...(押すな・駆けるな・しゃべるな…っ…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
只是取回活潑的性格（元気だけが取り柄だしね）	E	E	E
請不要這樣說，專心看畫吧（そう言わず絵を見ようよ）	C	C	C
這是避難訓練的話（それは避難訓練の話やん）	B	B	B

地點：劇院（シアター）
約會地方好感度：○

上映劇：灰譜騎士（ジョーダンナイト）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有趣（面白かったね）	A	A	A
一般（なかなかだったね）	C	C	C
冇趣（面白くなかったね）	D	D	D

上映劇：羅塞塔（ロゼッタ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有趣（面白かったね）	E	E	E
一般（なかなかだったね）	D	D	D
冇趣（面白くなかったね）	C	C	C

上映劇：羅密歐與茱麗葉（ロメオとジャリエッタ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有趣（面白かったね）	C	C	C
一般（なかなかだったね）	C	C	C
冇趣（面白くなかったね）	C	C	C

地點：運動公園（運動公園）4-12月
約會地方好感度：○

問題：不要說沒有自信（自信ないなんて言わせないかんねー）

成功的話

回答	普通	喜歡	十分喜歡
絕對有（ばっちり）	A	A	A
一般（まあまあ）	B	B	B
可能會死（だめかも）	C	C	C

失敗的話

回答	普通	喜歡	十分喜歡
絕對有（ばっちり）	E	E	E
一般（まあまあ）	E	E	E
可能會死（だめかも）	C	C	C

地點：鬥技場（競技場）1-3月
約會地方好感度：○

問題：認真打到他飛起！（本気でブッとばせー！寸止めはつま…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
可能如此（確かにそうかもしれない）	B	B	B
可以打到他飛起的人...(ヤジは飛ばさない方が…)	D	D	D
反正到你死（どうせなら、お前が死ね）	F	F	F

地點：馬戲團（サーカス）
約會地方好感度：○

問題：來看看！真好！（ね、見てみて！あれ、最高一っ！）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
真的很有趣（本当に面白いね）	B	B	B
哪處真好看（どこが最高だよ）	E	E	E
你是否細路（お前、子供か？）	C	C	C

地點：散步區（遊歩道）
約會地方好感度：○

問題：雖不是硬來但情侶很多（まあ無理もないけどアベックが多す…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
也包括我們（ぼくらも含めてね）	C	C	A
如可與女友來便好（彼女と来れば良かった）	D	D	D
不如擲石仔（石でも投げてやろう）	B	B	B

問題：放多少許魚便好了（もうちょっと魚とかでもいればいい…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
指向有魚的地方（魚のいる場所を指さす）	C	C	C
好像會跌落運河（運河に落ちそうになる）	B	B	B
推她落運河（本気で運河に突き落とす）	F	F	F

地點：RED GATE（レッドゲート）
約會地方好感度：△

問題：到戰爭你不覺恐怖嗎（戦場行ったりするのって怖くないワケ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
這就是恐怖（それは怖いさ）	C	C	C
習慣後便是快感（慣れれば快感）	D	D	D
不如去一次（一度行くかい？）	D	D	D

問題：這場戰爭多魯蕃會勝吧？（この戦争ドルファンは勝てるのかな？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有我在便沒事（自分がいるから大丈夫）	C	C	C
賭他是勝是負（勝つか負けるか賭けよう）	B	B	B
未完也不知（終わるまで分からない）	D	D	D

地點：遊覽船（ゴンドラ）5-10月
約會地方好感度：◎

問題：唔好玩好玩...哈哈哈（うーん楽ちん楽ちん キャハハハハ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
用手翻弄河水（水をすくってかける）	B	B	B
嘗試捉魚（魚を捕まえてみせる）	B	B	B
裝作嘔吐（酔って吐いてみせる）	E	E	E

問題：我在學生時在這遊覽船...(わたしってば学生の頃、このゴンド…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
是甚麼原因（何が原因で？）	C	C	C
正一是傻瓜（バカみたいだね）	E	E	E
我也有這經驗（自分も経験者だ）	B	B	B

地點：牧場（牧場）4-11月
約會地方好感度：△

問題：住在這樣的地方每天...(こういう場所で暮らしてると曜日の…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
住在這裡也好（ここで暮らすのもいいね）	C	C	C
看似不會住在這處（ここでは暮らせそうもないね）	C	C	C
你才是有空的人（お前だってマヒしてるだろ）	D	D	D

問題：雖不好但看到這樣擠牛奶…（なんかダサイけど牛の乳しぼりって…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
試試求下（頼んでみようか？）	B	B	B
十分有興趣？（そんな気になるか）	C	C	C
擠你自己的（自前の乳をしぼれ）	F	F	F

地點：森林區（森林区）
約會地方好感度：○

問題：很多霧氣的森林呢…現在開始…（辛気くさい森だよねー ま、今に始…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
沒事的，有我在身旁（大丈夫、そばにいるから）	B	B	B
這是埋死人的好地方（死体を埋めるには適地だね）	C	C	C
你叫也沒用的…嘻嘻嘻（騒いでも無駄だ……ククク）	C	C	C

問題：就這樣走也好像…（なーんか だらだらと歩いてるのも…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
想做森林浴？（森林浴でもする？）	D	D	D
想玩捉迷藏？（隠れん坊でもする？）	B	B	B
不如觀察野生雀鳥（野鳥観察でもしよう）	D	D	D

地點：高原（高原）4-9月
約會地方好感度：○

問題：在那處幹甚麼？（あれ？そこで何やってんの？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
不如一起躺在草地上（一緒に寝転ばないか？）	A	A	A
觀察高山植物囉（高山植物の観察だよ）	C	C	C
呼吸高山的空氣（息をしてるんだ）	E	E	E

問題：來到這樣的地方打開飯盒…（こういう場所に来るとお弁当を広げ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
那飯盒在？（で、お弁当は？）	C	C	C
下次做來（今度作ってよ）	C	C	C
下次買來（今度買って来よう）	B	B	B

地點：神殿遺跡（神殿跡）
約會地方好感度：△

問題：絕對會塌下的（ふぇ～こりゃ絶対ガガーンと崩れて…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
這是經過多年日月的証據（それだけ年月を経た証拠だよ）	D	D	D
有危險不如回去（危ないから、もう戻ろうか）	C	C	C
向軍部下令將它拆去（軍部に上申して取り壊して貰おう）	B	B	B

問題：好像有內情…（なーんか由緒ありそうなんだけど…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
用考古學的方式說明（考古学的に説明する）	D	D	D
用又有趣又古怪的方式說明（面白おかしく説明する）	B	B	B
請求對方說明（相手に説明を求める）	C	C	C

地點：銀月之塔（銀月の塔）
約會地方好感度：◎

問題：疲倦過後可吹到這樣的風…（でも、疲れた後に心地よい風に当…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
多魯蕃是一個美麗的地方（ドルファンって美しい街だね）	C	C	C
只不過是一個小城市（まるでミニチュアの街だね）	B	B	B
你不怕高嗎？（高い場所って怖くない？）	C	C	C

問題：果然是夜景較美（やっぱ見るなら夜景だよねー）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
那只是生活的燈火（あの灯かりは生活の灯だから）	D	D	D
好像寶石箱呢（まるで宝石箱のようだね）	C	C	C
還是你較美麗（君の方が、きれいだよ）	A	A	A

地點：墳場（地下墓所）
約會地方好感度：△

問題：你是否有話要說？（わたしに何を言わせたいワケ？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
沒有這回事（こんなはずじゃないのに）	D	D	D
不如回去吧（じゃあ帰ろうか？）	C	C	C
想說 CALVIN（ギャフンと言わせたい）	F	F	F

問題：但這樣好像入來是多餘的（でも、こうしてあると余計入りた…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
這只是你（それは、お前だけ）	D	D	D
的確如此（そうなんだよねー）	D	D	D
那麼入去吧（じゃあ入ろうか）	C	C	C

地點：燈塔（灯台）
約會地方好感度：○

問題：情侶之類在這個地方…（アベックとかって こういう場所に…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
這處也有一組（ここに1組いるよ）	C	C	C
不是太寂寞嗎？（さびしいじゃない……）	D	D	D
沒有擲石的對手（石を投げる相手がいない……）	C	C	C

問題：到海邊真好（ねえねえ 海って最高だよねー？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
的確如此（そうだね）	B	B	B
也許吧（そうかな）	D	D	D
那有這回事（そうかよ）	E	E	E

地點：公眾墳場（共同墓地）
約會地方好感度：△

問題：戰爭，雖然沒實感但看到墓石後…（戦争か…実感わかないけどこの墓石…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
戰爭快些完便好了（早く戦争が終わるといいな）	B	B	B
戰爭完的話便沒有工做（戦争が終わると仕事がなくなる）	D	D	D
死去的人只無膽誹類（死ぬ奴がマヌケなんだ）	E	E	E

問題：你是否常常來此處？（あんたってよくここに来るワケ？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
只是來參拜戰友（戦友の墓参り程度に）	C	C	C
下次戰事後永住在此（次の戦争後永住する）	C	C	C
因為喜歡（好きだからね）	B	B	B

地點：海岸砲台群（ズィーガー砲群）
約會地方好感度：○

問題：一次也好想好好利用它…（一度でいいからこいつで派手にやり…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
真不謹慎（不謹慎だよ）	D	D	D
原來如此（そうだね）	C	C	C
真人吵鬧的女孩（物騒な女だ）	D	D	D

問題：你為何會做傭兵？（あんたって何で傭兵なんかになった…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
為了守護某人（誰かを守るため）	D	D	D
為了食（食べていくため）	C	C	C
因想見血（血が見たいから）	E	E	E

地點：碼頭（波止場）
約會地方好感度：○

問題：你的國是怎樣的？（あんたの国って、どんな所？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
美麗的地方（素敵なところ）	C	C	C
下次一起去（今度一緒に行こう）	B	B	A
用筷子的國家（おハシの国）	C	C	C

問題：下次會去何處？（この次は、どの国に行くの？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
回去家鄉（故郷に帰る）	C	C	B
留在此處（何とか残る）	C	C	D
不思議的國家（不思議の国）	D	D	D

地點：海灘（ビーチ）7-8月
約會地方好感度：◎

問題：只是今次免費，要好好的看…（今ならタダよー じっくり拝みなさ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
十分可愛（可愛いとおもうよ）	D	D	D
十分性感（セクシーだね）	A	A	A
不合襯（似合わねえ……）	F	F	F

問題：那一起去游水吧！（それじゃあ思い切って沖まで泳ごう！）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
游水就交給我吧（泳ぎならまかせろ）	A	A	A
狗仔式的話便有衝勁（犬かきが精一杯です）	C	C	C
金鎚一個（カナヅチなんだけど）	E	E	E

地點：海灘（ビーチ）5-6月、9-10月
約會地方好感度：○

問題：哇哈哈哈，海水很冷（キャハハハハ 波しぶきが冷たーい）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
再來一次（そら、もういっちょ）	A	A	A
會被海吞噬（これでも食らいやがれ）	D	D	D
很吵，快收聲（うるさいから黙ってろ）	D	D	D

問題：幹甚麼好？（ねえねえ 何かしようよー）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
用沙做個城（砂でお城を作ろう）	D	D	D
互相追逐（追いかけっこしよう）	D	D	D
去游水（じゃ泳ぐから見てて）	B	B	B

特別事件表——

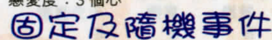
GOODEND 必要事件

能力值條件

學力：20
禮儀：20
魅力：50
信仰：20
劍術：20
馬術：20
騎士勳章：25
其他條件：有轉過職

必要事件——

轉職 PARTY
發生日：27年9月1日
戀愛度：3個心



事件	發生日	戀愛度
在餐廳	26年12月24日-27年1月6日	2個心
森林區的約會	27年6月2日-30日／ 28年6月1日-29日	2個心
時裝店的約會	26年10月7日-27年3月31日／ 27年10月6日-28年3月30日／ 28年10月5日-29年2月25日	3個心
砲台的約會	28年10月5日-29年2月25日	4個心



COWBOY BEBOP

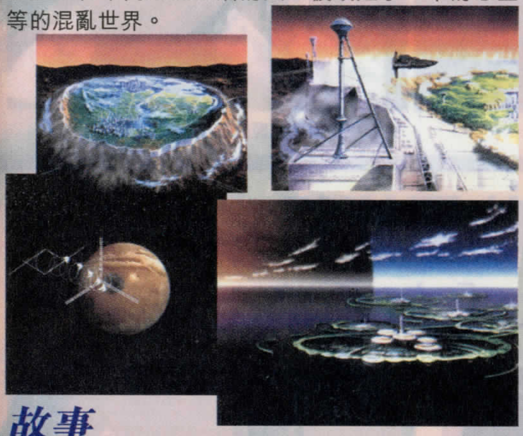
今次的主題是……

序言

上期因被真惡魔召喚師打倒，結果……不過有幸終於搶回，今期將會説較新的動畫，雖然以它為名的遊戲並不多，但是動畫推出不久就有遊戲推出，再加上從未正式介紹過此動畫的來龍去脈，因此決定列它為今期的主題。

背景

在西曆2022年，人類利用新發現的宇宙相差空間「GATE」在宇宙航行，利用這個「GATE」航行比用光速還要快，使到人們可自由來往附近的太陽系。可是在開發這「GATE」的期間，有一個重大的缺陷，在測試中月球的「GATE」發生故障，結果使地球受到毀滅性的打擊，從天上墜下來的月球，使北美三分一地方形成一個巨大的隕石阬，從此地球的軌道改變，空氣的嚴重污染，有超過半數的人口消失，餘下的人有部份到地下都市或避難所避難，不過這些地方並不能説是絕對安全，有部份打算離開地球，移居到火星，可是並不是這麼多人有能力移居到火星，有些人為了離開地球，以在宇宙工作為條件作交換，從此宇宙曆亦開始。至於COWBOY BEBOP的世界就在這事故發生後的兩個世紀，在不同惑星生活的人，被改造了一半的惑星等的混亂世界。



故事

人類生活地方再不局限於地球的時代中，人類在廣闊的太陽系生活，無駒無束，可是生活圈子大了，各種犯罪行為都四處有，警察並不能全面應付，結果借用BOUNTY HUNTER（賞金獵人）幫助，故事中的主角SPIKE SPIEGEL與其死黨JET BLACK乘母船BEBOP號在宇宙中為了追求金錢而開始旅程，途中遇上各式各樣的人和事，甚至新同伴…（98年4月3日~98年6月26日/ 全13話）









人物&機械

SPIKE SPIEGEL

（27歲．6月26日出生．雙子座．O型血）
不喜歡被人命令和束縛；喜歡解決難題和危險的人，亦是故事中的主角。為人負正義感和很説道理，不過從不提及自己的過去。



JET BLACK

（36歲．12月3日出生．蛇夫座．A型血）
是很信賴SPIKE SPIEGEL的人，亦是他唯一的死黨，曾是ISSP的警官，在警官時代因一次意外身受重傷，而使部份身體是機械化。

FAYE VALENTINE

（23歲．8月14日出生．獅子座．B型血）
她的出身地和經歷都不明，可知的是她曾借了巨大的款項，在一次的偶遇中認識了SPIKE SPIEGEL，之後變成為他的伙伴。

BEBOP號

種類：惑星間航行漁船改
全長：142m
闊度：69.2m
高度：45.6m
重量：1567t

RED TAIL

種類：重火器搭載型VTOL機
全長：8.6m
闊度：7.2m
高度：5.4m
重量：7.2t

SWORD FISH II

種類：高速戰鬥機
全長：13.8m
闊度：13.3m
高度：4.8m
重量：8.4t

HAMMER HEAD

種類：高出力牽引機
全長：21.5m
闊度：12.3m
高度：7.7m
重量：15.3t

MAIN STAFF

原作：矢立肇
SERIES構成：信本敬子
DIRECTOR：渡邊信一郎
PRODUCER：南雅彥
角色設計：川元利浩
機械設計：山根公利
企劃制作：SUNRISE

遊戲系列

《COWBOY BEBOP》

PS/ BANDAI/ 98年5月14日/ STG/ 5800日圓/ 1P

這可説是第一隻以《COWBOY BEBOP》為名的遊戲，主要是一隻立體多邊形的射擊遊戲，玩者駕駛SWORD FISH II在固定的軌道飛行，以完成該版面的任務為目標，在進入版面之前，均會有故事等交代，當進入版面後便開始遊戲，除此之外，在遊戲中還有分岐路線，只需要達成其中版面的特定條件便可，當完成任務後玩者便可利用該版面所取得的分數來強化SWORD FISH II的武器和裝備，然後便進入下一版面。



各遊戲推出年表

推出日期	遊戲名稱	遊戲類型	機種	價格
14-5-1998	《COWBOY BEBOP》	STG	PS	5800日圓

註：以上年表只供家用機使用

TEXT:MS

誠意推介

雨宮慶太最新推出作品《夕オの月》

相信有看特攝片的朋友們對「雨宮慶太」這個名字一定不會感到陌生，然而，自從《ZEIRAM 2》之後，便沒有雨宮先生的作品推出過了，實在令所有的雨宮迷非常心急，不過，在去年的11月，由雨宮先生負責劇本和監督的全新作品——《夕オの月》在日本上映，而在7月25日，這套作品終於以LD形式正式推出市面了。

一直以來，雨宮慶太的作品也給觀眾一種非常詭異的感覺，這套《夕オの月》亦不例外，這套作品的故事背景是戰國的混亂時代，而故事是由一把削鐵如泥的不可思議寶刀被山賊所盜而展開的；而故事的另外兩位主角醉狂和疾風，因為國王的命令而四處找尋一種神秘的製刀原料，二人在途中遇上了本故事的女主角——蓮姬，為了協助蓮姬，醉狂和疾風便和她一同前往山賊聚集的寶劍山一行。

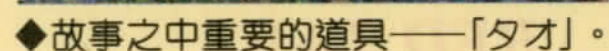
另一方面，在森林之中，蓮姬看到了三個神秘的黑衣人戰鬥，原來這三個人是為了要找尋最終兵器「瑪加拉格」而來到這個世界，而從其中一人手中，蓮姬得到了一件非常重要的道具——「夕オ」，原來這「夕オ」便是制止「瑪加拉格」行動的重要工具，然而，蓮姬三人來到山賊的城寨之後，更加不可思議的事便接踵出現在眾人之前……



◆《夕オの月》的LD封面。


◆蓮姬看到的其中一個黑衣人。


◆這東西便是以吸黑衣人的血來維生。



◆故事之中重要的道具——「夕オ」。


◆醉狂能否助蓮姬完成任務呢？

大神指揮若定・華麗的最終回

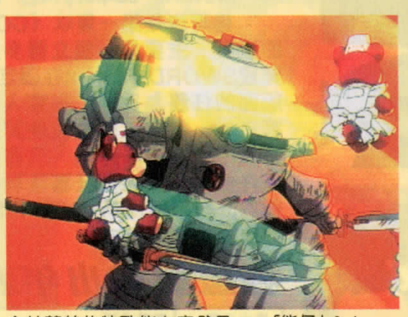
櫻大戰～櫻華絢爛～第四幕「真夏夢之夜」

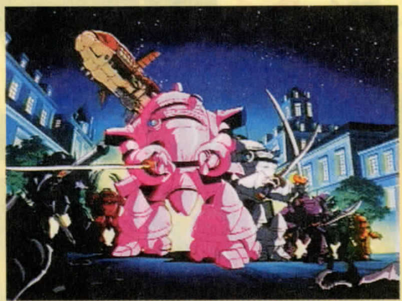
終於也「光榮」完結了！《櫻大戰》自從在SEGASATURN的遊戲大受歡之後，接着又有音樂劇的上演，而其OVA作品亦已經推出到第四集，亦即是最後一集，這集的副題是——「真夏夢之夜」。其實，「真夏夢之夜」便是在故事之中，帝國華擊團要演出的舞台劇的名字，那麼，故事會否就以這樣的舞台劇而結束呢？

答案是否定的，因為如果大家記性還好的話，應該記得在上一話之中，曾經出現過的敵人的樣子，所以，這一集其實是要交代這些敵人的……又錯了！？在今集之中，那些敵人完全沒有出現過，然而，在故事之中以非常多的編幅來介紹眾人如何準備「真夏夢之夜」的演出，而且，亦交代了大神的到來，表面上，大神真是一個「雜工」，而事實上，他是一極具責任心，而且處處為同伴設想的人，就以最後一幕為例，敵人來襲，大神為了要令大家能安心演出，隻身與敵人戰鬥，而到了最後，櫻等人趕到，大神亦能非常冷靜的調動她們作戰，以得到最後勝利，這些也表現出大神的出色之處……然而，敵人是甚麼人呢？為何沒有解釋呢！？


◆這些「黑子」是……


◆嘩！大神和櫻在幹着甚麼呢？


◆艾蓮絲的特殊能力竟然是……「熊仔」？！


◆大勝利！！

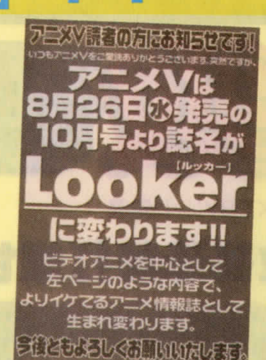


《アニメV》來月開始「改名換姓」？！

現時，日本所推出的雜誌以說是香港年青人「閱讀」的主要選擇，而已經有13年歷史的月刊雜誌《アニメV》，在9月號之中突然宣佈會由10月號開始更改書名，而新的名字便是《LOOKER》，這個改動真是令人非常費，因為這本已經有13年歷史的雜誌其實一直以來的銷路也非常不俗，為何會突然改名呢？根據一些售賣日本雜誌的商人估計，這次《アニメV》的行動在某程度上是為了與其他的雜誌來一個清楚的分野，因為在日本之中，有多本名字和內容也非常相似的雜誌，例如是《アニメV》、《アニメージュ》(Animage)和《アニメディア》(ANIMEDIA)，這三本同是動畫雜誌，而且名字非常相似，而後二者均是主線介紹TV動畫的，只有前者是主線介紹OVA的，所以，不少人也估計這次《アニメV》的行動是要改變型像和要與其他書「分界」。



◆這是《アニメV》最後的封面了。



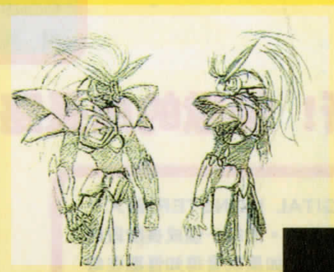
◆《アニメV》的改名聲明。

《勇者王GAOGAIGAR》大受歡迎

OVA火速製作中

真是令人非常興奮的消息，在日本出乎意料之外地受歡迎的動畫作品《勇者王GAOGAIGAR》，除了會在Playstation之上出遊戲之外，現 在更正式公佈會再次製作其動畫作品，今次決定以OVA的形式推出，然而至今仍未決定推出的日期，就連集數也未決定。

雖然已公佈的資料不是很多，然而，這個消息早已在其LD之中向大家透露過了，就在《勇者王GAOGAIGAR》的LD第12卷末段，有一段短短的「預告」，在這段預告之中，大家可以看到一些會在OVA作品之中的原創人物，而且就連原有的主角獅子王凱也有新的設定，這個新的設計比TV版的更加「俊俏」，而故事方面則依然未曾決定，所以大家現時可以做的只有等待，不過，依現時公佈了的人物，似乎這OVA作品會是一套甚具睇頭的作品呢！


◆獅子王 凱的新造型，「帥嗎」？



◆這些預告真有氣勢。


◆故事會否用回原班人馬呢？

《KIRARA》發售日無限期押後？！

不得了！由唯 登詩樹原作的漫畫作品《KIRARA》本來是預定在本年的9月25日正式發售，不過，現在收到最新的消息，《KIRARA》已經決定延期發售，而且是「無限期」押後，這消息實在是來得非常突然，因為一直以來，東寶對這套作品也有非常高的期望，所以在宣傳方面是落心機的，然而，這個消息真是令唯 登詩樹的支持者感到非常的失望。

《KIRARA》本身是一個不甚色情，不過非常有「味道」的故事，不過，這個一定不是延期的因，因為在這段時間之內，有非常多更加色情的作品推出，例如已推出了的《無人島物語X》、《RHYTHM》便是，然而，為何《KIRARA》要延期仍是一個謎。呀！在截稿之前收在最新消滅，《KIRARA》又再次決定在11月21日推出，希望今次真的能推出便好了！



◆究竟《KIRARA》能否成功發售呢？






數碼恐龍研究坊

TEXT BY：小健健

數碼恐龍打鑊甘？幾代同堂好開心！！

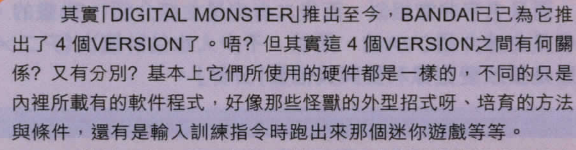
呵呵，自從「TAMAGOCHI」成功了後，這類型迷你育成手提遊戲機就如雨後春筍般出現。一時日本又出，香港又出，台灣又出。但是要說元祖老字號的嘛，當然還是BANDAI啦。

不過，既然女孩子就是玩「TAMAGOCHI」，BANDAI當不會不理男孩子這方面的需要啦，所以就在1997年，就推出了為男孩子而設的手提液晶體顯示迷你型育成遊戲機——「DIGITAL MONSTER」！！（中文譯為「數碼恐龍」）

五代同堂大混戰？！

其實「DIGITAL MONSTER」推出至今，BANDAI已已為它推出了４個VERSION了。唔？但其實這４個VERSION之間有何關係？又有分別？基本上它們所使用的硬件都是一樣的，不同的只是內裡所載有的軟件程式，好像那些怪獸的外型招式呀、培育的方法與條件，還有是輸入訓練指令時跑出來那個迷你遊戲等等。

至於這４代之間又有何關係呢？最大的關係當然是同是由BANDAI設計及生產啦。（不要說廢話好不好？）其實所有VERSION的「DIGITAL MONSTER」，皆可互相對戰的啊。即是VERSION 1可以跟VERSION 3對戰；而VERSION 2又可以跟VERSION 4對戰。唔，如是者，那就不怕手中之「DIGITAL MONSTER」的VERSION跟朋友仔的不同，而不能作對戰啦。呵呵，真是非常體貼喲。





大剖析！怪獸的成長路！！

其實這些「DIGITAL MONSTER」跟人一樣，有很多個成長階段的。而每一個成長階段的怪獸也有其獨特的地方，如果玩者得知怪獸在每個階段時的特質及需要，那麼養起來可會事半功倍。好了閒話少說，我們一起來探討探討吧。



怎樣培育的呢？

WELL，其實這種「DIGITAL MONSTER」的玩法可跟「TAMAGOCHI」大同少異，玩者要定時給牠訓練、餵食。當然少不了的，就是要為他清理大小二便及療傷啦。（尤是在戰鬥過後，時常會受傷的啊）那麼，這傢伙才可以好好的成長。而且當那隻怪獸成長到某一個階段後，牠就會變身。而「DIGITAL MONSTER」最大的特色，就是可以用自己培育出來的怪獸跟其他玩者培育出來的對戰！！然而，玩者的怪獸會變成怎麼樣，就是取決於玩者的培育方法、跟對手對戰的次數、對戰的成敗率等因素來決定。

幼年期：

怪獸仔一出世，其幼年期就開始。在這個時期怪獸仔的形態不會有太大的改變，來來去去都是那一、兩個。雖然可以跟牠作訓練，但暫未能跟其他怪獸。而這時期怪獸仔的特性是很易餓，還要是「食得多、痾得多」。

成長期：

踏進了成長期，怪獸的成長分枝亦由此開始。而且在這個時期，也可以參加戰鬥了。又，由於由這裡開始玩者的培育方法及戰鬥次數，已可直接影響怪獸的型態發展，所以玩者此時可要加倍小心。

成熟期：

在這個時期所包含的怪獸形態是最多的，就算最「原始」的VERSION 1都有7個之多。在這裡，跟成長期時一樣可以跟其他對手戰鬥。然而，到成熟期末期，電腦會計算出怪獸在成長期及成熟期時玩者所做的，是否足以令牠變成完全體。如果條件不合的話，怪獸就會在成熟期後死掉。

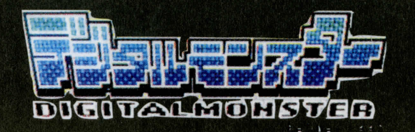
完全體：

把怪獸培育成完全體（唔？斯路乎？），可說是玩「DIGITAL MONSTER」的最終目的。而每一個VERSION的完全體大約有三隻。要使怪獸成為完全體，一定要在怪獸的成長期及成熟期中達成某一些要求。而這些要求是在每一個VERSION也不大相同的。WELL，坦白說，若果不是預先知道條件，而只是靠運氣的話，要成為完全體可說是十分困難啊。





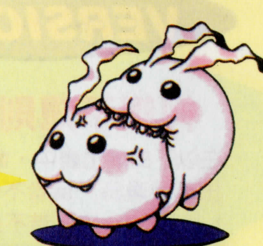


VERSION 1的育成講座！！

怪獸進化指南！！

在以下的篇幅裡，我就會為大家刊登VERSION 1、3、4「DIGITAL MONSTER」的進化圖。（唔？為甚麼沒有VERSION 2的呢？嗄嗄，因為手頭上沒有這方面的資料。若果大家真是想知道的話，不妨來信告訴之，我定當為大家找尋找尋。）WELL，希望對大家養怪獸時



VERSION 1 怪獸進化圖

幼年期：

ボタモン

育成方法:

當小怪獸出世後，必然就是這樣子。而且此時超級大食，一時不小心「冷落」了牠的話，數十分鐘之內必然會餓死。

コロモン

育成方法:

幼年期的第二個型態，同樣還是不能戰鬥，只能訓練。不過，這個狀態雖仍是幼年期，但食量已經大減，而且叫喚主人的次數也會減少。

成長期：

アクモン

育成方法:

回應：當牠呼喚你時，玩者最多兩次不作回應。
訓練：當牠的「STRENGTH」數值去到零時（即一個心心也沒有啦），即要開始訓練。
餵飼：不能給牠餓喲，可要時常提供充足食物。
睡眠騷擾：不可作睡眠騷擾，好好的讓牠睡吧。

ベタモン

育成方法:

回應：不需理會，不過也要定時餵飼，不然始終都會餓死啊。
訓練：亦都是在牠的「STRENGTH」數值去到零時要開始訓練。
餵飼：在牠吃飽了後，就不要再給東西牠吃啦。
睡眠騷擾：幾多次也沒所謂，不過不讓牠睡的話其體力是很難回復的。

成熟期：

ティラノモン

育成方法:

回應：若果在アクモン時玩者每次都回應的話，就不能進化成ティラノモン的了。
訓練：在成長期中，大約訓練了5至10次就可以啦。
餵飼：又是不能餓的，要時常要保持飽肚狀態。
睡眠騷擾：盡量不要騷擾牠睡眠，1至3次已是極限！！

グレイモン

育成方法:

回應：牠呼叫時，一定要回應啊。
訓練：若要變成這樣子，可要在成長期中訓練32次或以上。
餵飼：要等到牠肚空空時才可餵飼。
睡眠騷擾：絕對不可以騷擾其睡眠！！

エアドラモン

育成方法:

回應：一定不可以作回應！！讓牠悲鳴下去吧。
訓練：每天要作大約5次的訓練，而且一定每天都做才可以。
餵飼：每天只可以給牠吃一次肉。
睡眠騷擾：每天大約要騷擾牠的睡眠大約4至5次。

メラモン

由アクモン進化的育成方法:

回應：又是不必理會喲。
訓練：在成長期中可要接受16次訓練。
餵飼：在牠肚餓到呼叫時就要餵牠，而且要時常保持牠飽肚。
睡眠騷擾：在5次之內還是沒有問題的。

由ベタモン進化的育成方法:

回應：可要回應牠的呼叫啊。
訓練：一天最多可作10次訓練。
但當有戰勝記錄，就不可再作訓練。
餵飼：在牠空肚時餵牠吧。
睡眠騷擾：有時打擾牠睡覺也無妨啊。

デビモン

由アクモン進化的育成方法:

回應：在沒有「心心」的時侯，就可以回應牠的呼喚。
訓練：連一次訓練也不可以進行！！
餵飼：不可以給牠飽肚的啊，要好好節制飲食！！
睡眠騷擾：騷擾牠睡眠不是不可以，但可能會對怪獸有不良影響。

由ベタモン進化的育成方法:

回應：絕對不能對牠的呼喚至之不理，一定要回應啊。
訓練：噢，每天都給牠16次練習吧！
餵飼：不能時常飽肚，在牠肚空空時才餵吧。
睡眠騷擾：還是不要騷擾牠睡眠為妙。

ヌメモン

育成方法:

回應：又是不需回應的。
訓練：在「STRENGTH」數值去到零時，還是不作訓練為妙。
餵飼：時常保特肚空空狀態，不過小心不要給牠餓死。
睡眠騷擾：牠要睡覺也好，起床也好，牠想怎樣就怎樣吧。

シードラモン

育成方法:

回應：不必理會，懶理牠的悲鳴。
訓練：在成長期可要有大約20次的訓練。
餵飼：時常都要保持飽肚狀態。
睡眠騷擾 不要騷擾牠睡眠啊，4至5次已是極限！

完全體

もんざえモン

マメモン

メタルグレイモン

VERSION 1成為完全體的條件！！

條件1！！
總共要戰鬥過15次或以上！！

條件2！！
要有40%以上的戰勝率！！

記住！！要滿足上述兩個條件，你的怪獸方可變成完全體！！









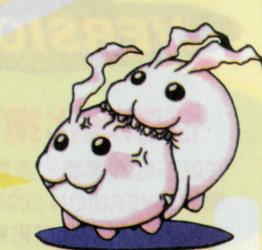




VERSION 3 的育成講座！！

何謂不規則回應?

在以下的進化表中，會出現一種叫「不規則回應」的飼養方法。但這又是甚麼東東？其實就是當怪獸作出作呼喚時，玩者不作回應，而且這樣連續4次或以上的話，那麼這就是「不規則回應」了。反之，若不是這樣做的話，當然是屬於「規則回應」啦。(廢話)



VERSION 3 怪獸進化圖

幼年期:

ボヨモン
育成方法:
一開機時怪獸就是這樣子的了，所以沒有育成方法可言。

トコモン
育成方法:
回應：是否用「不規則回應」都沒有所謂。

成長期:

クネモン
育成方法:
回應：用不規則回應。

パタモン
育成方法:
回應：用規則回應吧！

成熟期:

オーガモン
由クネモン進化的育成方法:
回應：用規則回應吧！
訓練：48 次以上
由パタモン進化的育成方法:
回應：用規則回應吧！
訓練：48 次以下。

ユニモン
育成方法:
回應：規則的。
訓練：48 次以上。

ドリモゲモン
育成方法:
回應：不規則。
訓練：32 次以上。
餵飼：6 次以上。
睡眠騷擾：4 次以下。

バケモン
由クネモン進化的育成方法:
回應：不規則。
訓練：8 次至 31 次。
餵飼：5 次以下。
睡眠騷擾：5 次以上。
由パタモン進化的育成方法:
回應：不規則。
訓練：32 次以上。
餵飼：3 次以上。
睡眠騷擾：6 次以下。

スカモン
由クネモン進化的育成方法:
回應：不規則。
訓練：1 至 7 次。
由パタモン進化的育成方法:
回應：不規則。
訓練：1 至 4 次。
餵飼：1 至 2 次。
睡眠騷擾：7 次以下上。

シェルモン
育成方法:
回應：用規則的回應。
訓練：47 次以下

ケンタルモン
育成方法:
回應：不規則。
訓練：5 至 31 次。
餵飼：3 次以上。
睡眠騷擾：4 次以下。

完全體:

アンドロモン　ギロモン　エテモン

VERSION 3 成為完全體的條件！！

條件1！！
在成長期中要參與15次戰鬥，而且其戰勝率要有80%以上！！

條件2！！
在成熟期中要參與15次戰鬥，而且其戰勝率要也要有80%以上！！

記住！！要滿足上述兩個條件，你的怪獸方可變成完全體！！









VERSION 4 的育成講座！！

VERSION 4 怪獸進化圖

幼年期：

ユラモン
育成方法：
VERSION 的怪獸一出世就是這樣子的啦。是不是很可愛？

タネモン
育成方法：
經過了超大食的ユラモン階段後，怪獸就會自然進化到此樣子，只要小心不餓死牠就是了。

成長期：

ピヨモン
育成方法：
回應：規則回應。

パルモン
育成方法：
回應：不規則回應。

成熟期：

レオモン
由ピヨモン進化的育成方法：
回應：用規則回應。
訓練：47 次以下。
由パルモン進化的育成方法：
回應：用規則回應。
訓練：48 次以上。

ツーラモン
育成方法：
回應：用規則回應。
訓練：47 次以下。

モノクロモン
育成方法：
回應：用規則的回應吧。
訓練：48 次以上。

クワガーモン
由ピヨモン進化的育成方法：
回應：用不規則回應。
訓練：32 次以上。
餵飼：3 次以上。
睡眠騷擾：6 次以下。
由パルモン進化的育成方法：
回應：用不規則回應。
訓練：8 至 31 次。
餵飼：5 次以下。
睡眠騷擾：5 次以上。

ナニモン
由パルモン進化的育成方法：
回應：用規則回應。
訓練：1 至 7 次。
由ピヨモン進化的育成方法：
回應：用不規則回應。
訓練：1 至 4 次。
餵飼：1 至 2 次。
睡眠騷擾：7 次以上。

モジャモン
育成方法：
回應：用不規則回應。
訓練：32 次以上。
餵飼：6 次以上。
睡眠騷擾：4 以次下。

ユカトリモン
育成方法：
回應：用不規則回應。
訓練：5 至 31 次。
餵飼：3 次以上。
睡眠騷擾：4 次以下。

完全體：

デジタマモン

メガドラモン

ピッコロモン

VERSION 4 中成為完全體的條件！！

條件1！！
在成長期及成熟期中，各要參與戰鬥15次以上！！

條件2！！
勝率越高，那麼能成為完全體的機會就會越大！！（廢話）

在大地上痛快殺敵



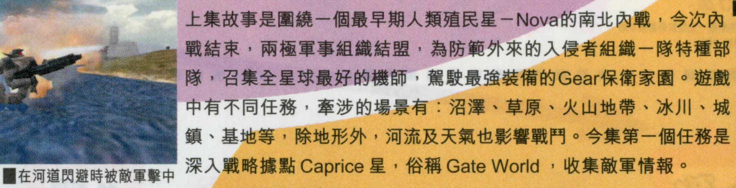
製造商：Activision
遊戲性質：SIM
發售日：98年冬
容量：CD-ROM
系統要求：未定
備：支援3DFX Voodoo II SLI、Power VR、多人對戰
Text By：整備班課長嘉美尤


■駕駛坐倉景觀

舊名字，新系統

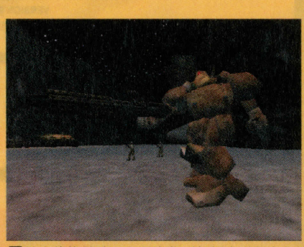
繼Heavy Gear推出後，Activision在一年後製作其續集。據開發人員稱，整個遊戲由3D系統至模式已重新編寫，Heavy Gear I遊戲有點像Mech Warrior，Heavy Gear II則回歸日本機械人路線，重視速度感、更強的爆炸力、更複雜的任務。現在遊戲開發階段已差不多完成，可望在聖誕節推出。


■大踏步神情確威武・・・


■在河道閃避時被敵軍擊中

故事

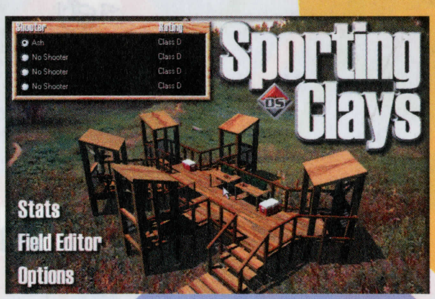
上集故事是圍繞一個最早期人類殖民星－Nova的南北內戰，今次內戰結束，兩極軍事組織結盟，為防範外來的入侵者組織一隊特種部隊，召集全星球最好的機師，駕駛最強裝備的Gear保衛家園。遊戲中有不同任務，牽涉的場景有：沼澤、草原、火山地帶、冰川、城鎮、基地等，除地形外，河流及天氣也影響戰鬥。今集第一個任務是深入戰略據點Caprice星，俗稱Gate World，收集敵軍情報。


■敵人偷襲基地，全員出擊（包括步兵仔在內）

支援系統

據了解Heavy Gear II以Direct 3D作為遊戲開發核心，但開發人員已準備製作Glide、Power VR SGL、Rendition Redline的遊戲介面，如時間許可的話H3D立體眼鏡也會納入支援範圍。在現階段，遊戲已支援兩張Voodoo II SLI模式，Riva TNT更可以1600 X 1200巨型畫面進行遊戲。

■在樹後埋伏敵人，以Sniper Mode進行突襲



製造商：Divisions Software
遊戲類型：SPT
容量：CD-ROM
發售日：發售中
系統要求：Windows 95, Pentium 133MHz, 16MB RAM, 160MB Hard Disk

By：Ash

飛碟，飛~~！打！打！

相信讀者朋友們都曾經在電視收看過Sporting Clays這種射擊運動。選手利用獵槍擊下飛過的圓盤型目標。這項運動需求選手要有敏捷的反應、準確的槍法。您，又做唔做得到呢？

繼市面推出許多打鴨打鹿遊戲後，Divisions Software推出了這隻性質差不多的遊戲《Sporting Clay》。但是今次就不用殺生了（Thank God！）。遊戲中玩者要從Class D新手玩起，經過各場比賽來提高自己的排名。邁向A Class之路。

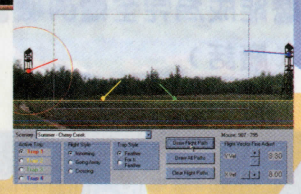


新人製作

在剛開始遊戲時，玩者必需先製造一名新選手。透過輸入名字、選擇難易度、標靶類型和比賽場地等。一名新選手就會誕生。遊戲共有練習和比賽兩種模式。每一個比賽場地共有五個站，每個站的風向和標靶發射器的位置各有不同。如果在比賽模式中，閣下便需在每個站頭作一連串比賽。當然，擊中率越高，贏面就越大啦。

自設靶場

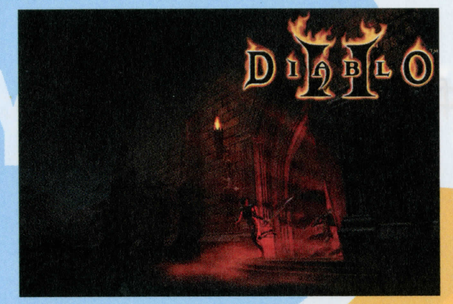
遊戲內有一個版圖編輯模式，可樣各位設定標靶發射器的位置、類型和發射方向等。想考考自己身手，不妨自設些刁鑽的標靶。玩過手忙腳亂也好呀。





射擊步驟

雖只是一隻比較Straight Forward的遊戲，但是在射擊步驟上卻是有一些規定。首先玩者需準備好瞄準位置，再按右鍵來呼叫標靶。站頭中四座發射器的其中一座會射出標靶。當標靶出現後，玩者才可再按下第二次右鍵舉槍。看清標靶所飛方向，再按左鍵開槍將之擊下。



發行商：Blizzard
遊戲性質：ARPG
發售日：預定 1999 年內
系統要求：未定
TEXT BY HAJIME 少尉

DIABLO II

劍與魔法的網上冒險之旅再度展開！

猶記得當《Diablo》推出之時，引起了相當大的回響。雖然有 RPG 迷認為它並不夠資格稱之為網上 RPG（角色扮演成份和故事性不高，往往淪為衝入迷宮殺怪獸／殺人的虐殺遊戲）。姑勿論如何，它的確奠下了一套獨特的系統／形式，成為一隻經典網上遊戲。既有珠玉在前，那麼這隻名作續篇又如何自處呢？

遊戲系統

基本上是沿用自上集的遊戲系統，不過針對「只有一個小鎮」的弱點，今次特別擴闊了遊戲舞台，暫時已知有多個風格截然不同的城鎮登場，每個城鎮本身都有幾個任務（Quests）、取代上集的隨機組合成的單一式大迷宮，不過當遊戲發展下去仍是圍繞著一個最後迷宮和大 BOSS 的。簡而言之玩者由上集重複往返地面與小鎮之間變成要在 The Monestary、Desert、Jungle 等地域來回穿梭，達成一些特定條件和任務。



新人事新作風？

上集光是呆在原地的NPC今次就生動多了，而且登場數目和動作是上集的好幾倍，他們不但會在城鎮內活動，而且會提供各種情報、買賣甚至任務。而一些曾在上集出現過的角色亦有很大的機會再度登場，例如那個很會做買賣的義肢小子……另一方面，今次的五位主角都是全新的角色，包括了：


Amazon 亞馬遜女戰士


Sorceress 女魔法師


Necromaner 屍術士


Barbarian 野蠻人


Paladin 神授騎士

不過遺憾的是，遊戲的完成度仍是非常之低，直至現時為止亦只為 43% 左右，到底何時才能問世呢？各玩者們現在亦只有忍耐忍耐了。

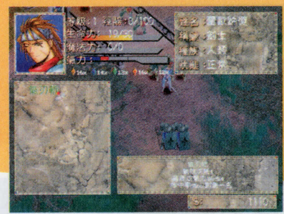


幻世錄

發行商：奧汀科技
遊戲性質：SLG
容量：CD-ROM
發售日：發售中
系統要求：CWin 95,Pentium 90, 16MB RAM
文：神之黃昏

故事背景

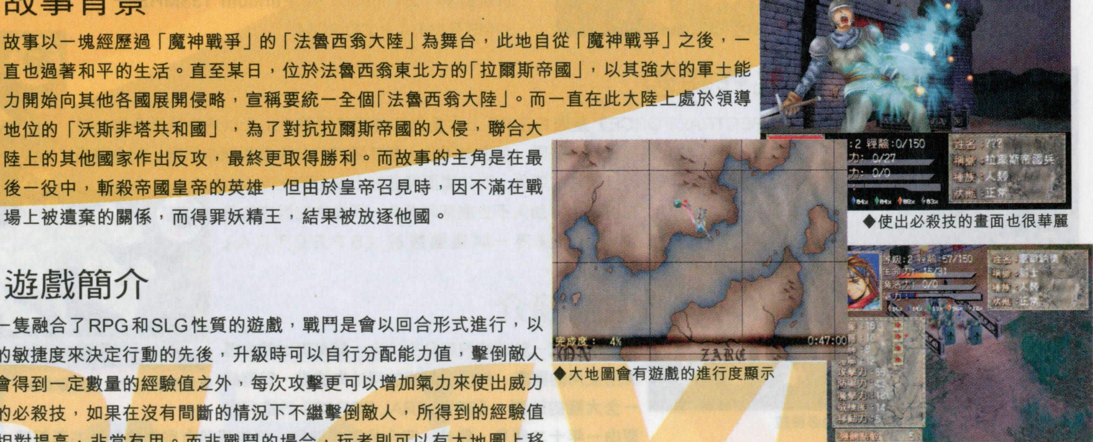
故事以一塊經歷過「魔神戰爭」的「法魯西翁大陸」為舞台，此地自從「魔神戰爭」之後，一直也過著和平的生活。直至某日，位於法魯西翁東北方的「拉爾斯帝國」，以其強大的軍士能力開始向其他各國展開侵略，宣稱要統一全個「法魯西翁大陸」。而一直在此大陸上處於領導地位的「沃斯非塔共和國」，為了對抗拉爾斯帝國的入侵，聯合大陸上的其他國家作出反攻，最終更取得勝利。而故事的主角是在最後一役中，斬殺帝國皇帝的英雄，但由於皇帝召見時，因不滿在戰場上被遺棄的關係，而得罪妖精王，結果被放逐他國。


◆全部角色均擁有不同的必殺技

遊戲簡介

此乃一隻融合了RPG和SLG性質的遊戲，戰鬥是會以回合形式進行，以各人的敏捷度來決定行動的先後，升級時可以自行分配能力值，擊倒敵人除了會得到一定數量的經驗值之外，每次攻擊更可以增加氣力來使出威力強大的必殺技，如果在沒有間斷的情況下不繼擊倒敵人，所得到的經驗值亦會相對提高，非常有用。而非戰鬥的場合，玩者則可以有大地圖上移動，選擇下一次的目標，到村莊補給和收集情報。


◆攻擊時的畫面


◆使出必殺技的畫面也很華麗
◆大地圖會有遊戲的進行度顯示
◆升級時可自行分配能力值



深入地心 EMBRACE

發行商：軟體世界
遊戲性質：ARPG
發售日：發售中
系統要求：Win95、16MB RAM、至少80 MB的硬碟空間
TEXT BY HAJIME少尉

家居佈置也是冒險者的必修技能？

一隻在較早前曾為大家介紹過的迷宮ARPG，而現在終於正式推出了中文版。不過除了文字訊息不同之外，基本上它和日文版是完全相同的。而這版本除了可在中文WIN95上安裝之外，如果用者的英文WIN95安裝了外掛多國語言系統，亦可在英文WINDOWS上執行。

遊戲簡介

基本上是一隻很傳統的迷宮式ARPG，（故事方嘛，由於是中文的，就由各玩者自己心領神會了）主角只需在城鎮和迷宮中往返，戰鬥、搜集道具，找出通往下一層的樓梯，如是者一步步解開謎團……只是，如果單單只是這樣子的話，這個遊戲便沒有多少意思了！

怪物既是同伴亦是食物？

在遊戲中，擊倒怪物時並不會得到金錢，只會獲得一定量的「魔石」。除了可將之帶回村莊兑換成金錢之外，還可以用在死去的怪物身上（需要100 D的魔石），使其復活成為同伴。同伴怪物復活後便會在指定據點待命，如果不把牠編入隊中，據點中又有煮食用具的話（烤爐一個便可以了），便可以選將之煮成美食一道，吃後可增加屬性能力（不過也有可能會降低某些能力值的），不同怪物所煮成的肉效果亦有所不同。

以迷宮為家？

一般情況下，勇者們的「據點」都會是城鎮。不過在這　只需付出200 D的魔石，便可將迷宮內的特定地點（主要是房間）「佔領」。在城鎮內有各種各樣的傢俱可供選購，玩者購入後帶到迷宮便可一嘗與怪物為鄰的「滋味」。這些據點可提供的休息、睡眠、煮食甚至傳送的功能，不過當然要具有相應的設備才行。而在迷宮內佈置、粉飾自己的安樂窩也可算是《深入地心》最有趣的特色之一。



SPECTRAL FORCE

發行商：Inter Channel
遊戲性質：SLG
發售日：發售中
容量：CD-ROM
系統要求：JWIN95／98,Pentium 133MHz, 32MB RAM, 4 × CD ROM

名作再現

《SPECTRAL FORCE》是過去在PS上大受歡迎的戰略遊戲，主要以角色數量多和一千人對一千人的大規模戰鬥為賣點，但亦有不少人對其獨特的故事劇情深感興趣。如今移植到電腦之上，除了因機體性能關係，而在畫面和音效上作出強化之外，在遊戲中亦加入不少劇情和角色，不論你在過往有否玩過，也值得一試電腦版的《SPECTRAL FORCE》。


◆今集新加入的角色


◆威力強大的必殺技

遊戲簡介

基本玩法與一般戰略遊戲分別不大，玩者開始時先選擇所使用的國家，然後以起初的領地為據點，展開統一全大陸的計劃。《SPECTRAL FORCE》的進行主要由一年十二個月，每月一回合的形式進行，而每個回合可作的行動亦不相同，例如在五月和十二月只可開發國家和增強結界，一月是税收和分配兵力等等。

◆玩者可與他國結盟


◆全版圖由四十個國家組成


◆最大一千人對一千人的大規模戰鬥

精裝電腦狗仔隊

狗仔大隊長：倒數中的 PC 仁魂 · 改

因 Dreamcast 損失二億美金

最近，就 3Dfx 對 Sega of America、NEC Corporation 及 VideoLogic的訴訟，四間公司宣布經已庭外和解，3Dfx將會得到合共美金二億元的賠償，至於當中的細節，例如賠償的方式等等，則一概保密。

舊年二月，世嘉聯絡3Dfx發展新主機的圖像處理晶片，可是直至七月，世嘉卻表明新主機轉用了NEC的PowerVR晶片，於是九月，3Dfx入稟法院，控告世嘉抵觸合約，NEC 從中取得 3Dfx 的技術，不公平對待 3Dfx 等等。

Unreal 引擎在 Dreamcast？

前陣子，有傳聞說在其中一部Dreamcast的開發軟件中，已經能夠運行「Unreal」引擎，而早前的E3展覽中，有關方面曾經分別以 Voodoo2 及 PowerVR 2G 來表現效果，發覺效果不俗。

至於Epic則沒有對這些傳言作出明確的澄清，不過就清楚表示，他們也都希望「Unreal」引擎能夠在 Dreamcast 運行。

Battlecruiser 名花有主

距原創者及遊戲開發者Derek Smart透露之後的兩個星期，Interplay 終於表明將發行《Battlecruiser 3000AD》2.0 版本，預計今年九月推出，價錢約莫為美金二十元，至於其續集《Battlecruiser 3020AD》，據 Derek Smart 表示，則預定在 1999 年完成後面世。

新公司殺入 RPG

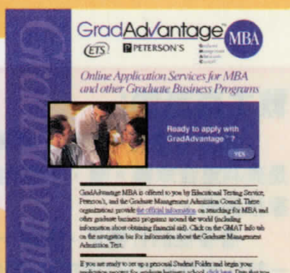
Interplay終於正式宣布其附屬公司Black Isle的成立，這間公司的主要目標是角色扮演遊戲，預計今年內會推出三隻同類遊戲，分別是《AD&D: Forgotten Realm～Baldur's Gate》、《Fallout 2》及《Mondor II》。

Black Isle 的首腦是 Feargus Urquharts，曾經全力製作過《Fallout》，而其他的重要人士有《Realms of Arkania》的製作人員 Guido Henkel，以及前 TSR 員工，《Second Edition of Avanced Dungeons & Dragons》規例的作者 Zeb Cook。

精裝網上新聞中心

麻省理工商學院研究生課程只接受網上報名

美國麻省理工學院的商學院（Sloan管理學院）會在本月起，只容許學生透過Internet申請研究生學位。此舉引起部分人士批評，無形中扼殺無法使用互聯網者入學的機會。目前美國很多大學和學院，都試驗以類似的電子方式接受學生入學申請，但 Sloan 管理學院是首家只接受網上申請的頒授學位機構。今次招收的學生，將會在明年九月入學。學生們可透過名為 GradAdvantage 的網頁（http://www.gradadvantage.org/），填寫申請表及繳交申請費。大學表示此舉可以免去申請人擔心郵遞失誤的問題，而且校方亦可省回數以千美元計的處理和郵遞費用，以及可以削減數百小時的工時。其實除了麻省理工外，還有超過二十家大學如哈佛大學、哥倫比亞大學和密歇根州大學的商學院，將會透過這個網頁接受申請。不過，至少學校成績單和推薦信仍必須郵遞往校方，學校亦會以郵遞方式將接受或拒絕通知信寄給申請人。而且計劃實施的第一年是寬限期，部分申請人可以獲豁免不用上網申請。「美國教育委員會」發言人麥克多諾批評，校方以為所有申請人都懂得或可以上網，那是精英主義的表現。（路人）



ICQ 魅力沒法擋？

兩年前，ICQ還寂寂無聞，可是現在登記的人數已超過千萬大關。雖然這種網上即時通訊方式，在技術來說並不是什麼新技術，但想出這種概念的人一定是在網上經常「遊走」的人，否則絕不會了解這個「小技術」的吸引之處。不要說大公司就一定會先知先覺，其實直到ICQ已經成為網上一族的時尚，不少大公司才發覺到這種小玩意竟會如此受歡迎。在大公司中跟得最快是美國的AOL，到最近連Lotus亦宣布會在即將推出的新版Notes中加入類似的「Sametimes」實時通訊功能。微軟當然絕對不會落後，最近微軟正式加入網際網路入口網站(Portal Site)市場，宣佈將會推出與AOL競爭的「實時通訊」(Instant Messaging) 服務，這次推出的「實時通訊」MSN Messenger Service 將與AOL 的Instant Messenger直接競爭。到底以後的「實時通訊」會發展成怎樣呢？（路人）

中六收生剩餘學額資料上網

教育署今年首次將各中六收生階段剩餘學額資料上網，但由於部分學校把網址通知學生，引起其他學校批評會造成不公平。有校長坦言，既然有學校已將網址（http://ssap 98.netvigator.com）公開，為學生切想當然會跟隨。不過教署官員卻警告，網址公開後若有數萬學生同時上網，網上系統將超出負荷，最終只會導致「大塞車」的情況出現。今年由於修訂了收生程序，因此教育署特別透過 Internet，公布各區剩餘學額，供學校貼在校內。看來明年如果還要使用這方法公布消息的話，教育署應該要再考慮一下如何解決這種「大塞車」的問題。（路人）



某位機民的打機史（後編）

教主大人：

各位好！本人曾經講過本人會寫下淨低口既家庭篇「打機史」，無論各位戰友們記唔記得，教主大人你刊唔刊登都好，呢篇文章總算都寫好口勒，起碼對得住自己，對得住大家先啦。

本人開始打電視遊戲機口既理由其實都頗為行貨，但係相信唔少戰友都係因為咁而開始其打機生涯－因為讀書成績好而得到口既獎勵。我得到呢部遊戲機很簡直當係神咁拜，玩到半夜三更阿媽叫睡覺先至叫做肯熄機。第二日，雖然係星期日，但係竟然可以照樣七點鐘起身，早餐都未食、面都未洗、牙都未刷、頭都未梳就走去開機，家陣諗番起都要同自己講個「犀利」兩字。

至於遊戲方面，有兩隻GAME係非常值得講（本來尚有其他GAME，但係咁樣會令呢封信變得「超級長」）。其中一隻就係貴刊介紹過啲《魂斗羅》。呢隻GAME我相信玩過口既人都唔會話唔好玩。我同埋我口既家姐都好鍾意玩。不過由於太難玩，所以玩極都係爆唔到。不過有一日，一位我口地唔係好熟口既人話俾我口地知三十人口既秘技，仲即場示範同埋玩。不過由於佢口既技術一啲都唔高明，結果第一關就死口左三隻。當時我就冇乜反應，但係我家姐口既反應乃一個「慘」字。呢點我係絕對支持。事關我地兩人已經將頭幾關玩到熟晒，所以邊度肯俾一個實力比我地差啲人認威呢？結果係秘技幫助下，我地一TAKE過即爆。

第二隻GAME，亦係我最鍾意口既，就叫做「熱血高校」。呢隻GAME有段令本人畢生難忘口既童年回憶。話說一個下雨天，當時我口既家姐發緊高燒，所以只有游手好閒地係屋企周圍行，好悶之餘唯有玩GAME頂住先，結果佢揀口左玩「熱血高校」呢隻GAME。佢以前玩個陣通常都好快輸，但係今回好似鬼上身咁大發神威，球球都係必殺技，打到日本隊友、英國、阿拉伯、冰島、中國、俄羅斯同埋巴西落花留水（關數口既次序應該唔會錯）。最後一場打美國，由於發高燒，所以全身口既熱氣都谷晒上黎，簡直就「傻」到飛起，所以同美國隊打場好波。結果我家姐係越戰越勇之下，終於都將美國隊打低。我同家姐兩人一齊大叫！當時口既心情家陣我形容唔到出嚟，不過各位戰友可以聯想一下當自己所棒口既球隊贏到世界杯一刻口既心情係點樣口既。

口係92年，尚未夠12歲口既我口係人有我又想有口既情況下決定去買部超任。結果睇咗半年先至買下。其間，超任版《街霸II》出街，我都有去舖頭睇環境。發覺有好多人唔理價錢（我睇嗰間係賣八百幾）就買，試完帶俾咗錢就走人，當時啲反應係「咁都得？」

至於當時好玩口既遊戲，有《足球小將III》、《龍珠超武鬥傳》同埋《孖寶賽車》。呢三隻GAME曾經帶過我唔少歡樂。祈求雷獸射球（本人肯定真正譯法唔係咁樣）踢爆梅犀兩塊手板；要將一下可以扣總能源六分一口既斯路打低然後睇隱藏ENDING；要係隱藏賽道得第一先至可以昇級口既大賽，都可以令本人帶來無限興奮。

兩年後，係朋友介紹下，我愛上了呢兩隻GAME。分別就係《FINAL FANTASY VI》同埋《第四次超級機人大戰》。先講《FF VI》，係個份以不正當手法得來口既攻略本之下（抱歉，就係J.J.君所編嗰本），本人係毫無難題下爆機（雖然都死過無數次）。ENDING更加係我打機咁耐最精彩啲（唔好話更精彩，就算要搵個同樣精彩口既都好難）。

得最痛快口既一次（可惜，亦都係最後一次）。我仲記得打尾三個關，死口左三次RESET口左過百次，總算叫做打贏口左。當時打完後真係全身都有氣冇力。

再兩年後，買口左部PlayStation，可惜冇乜GAME可以叫人刻骨銘心。不過可以用非常好玩嚟形容口既則有《SOUL EDGE》同埋《WILD ARMS》。前者可以係練習對打個陣調去最難然後鬥「打不死」，後者口既開頭畫面就更加係精彩絕倫，再加埋趁到絕口既配樂就更加好嘢。如果有個「最佳開場畫面」選舉，本人會選「WILD ARMS」。

講開好GAME就自然要講《FFV II》。好玩係好玩，但係唔知點解梗係提唔起興趣，當女主角死口左之後，就冇乜點樣繼續落去（失敗）。所以到家陣都仲未爆機。點解呢？本人諗口左好耐，發覺除口左「攻略本」三字之外，再諗唔倒其他理由。因為家陣有好多GAME都有攻略，形成口左大家唔想憑自己口既能力嚟擊破每一個難關。咁樣會喪失遊戲本身口既樂趣；喪失遊戲本身意義，咁樣邊度會好玩架！？

各位戰友可能會「車」一聲，然後話：「唔睇咪得囉。」我可以話：「大佬！俾口左三十五大元一本呀！唔睇對唔住自己呀！」之後各位可能會再「車」：「咪唔好買囉！」……好矛盾。

其實唔單止家庭遊戲機，街機都好令我失望，最明顯就係見到成日有人屈機，再加上有好多機舖將的街機口既時間調得好快（唔好話冇得調，打死我都唔信），所以未正式咁分出勝負就夠鐘，成日要以點數定輸贏。乜咁樣好玩咩？口係咁口既情況下，仲有乜嘢好講吖！？

相信今回係我口既最後一封信囉，希望各位熱愛打機口既戰友們唔會步我口既後塵，繼續享受打機口既樂趣啦！

成天
3/8/98
12：30A.M.

教主有話說：

非常古怪的一封信，郵票是貼了香港的郵票，但回郵地址卻是美利堅合眾國。噢，再聽他的語氣，說不定成天這個傢伙要舉家移民啊。

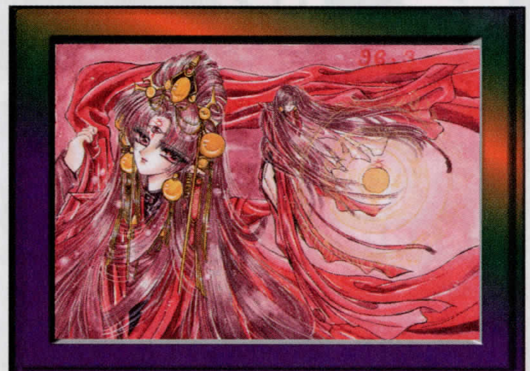
看看他的打機史，深想一層又真是蠻有趣，尤是他的姐姐，一時怒爆發的就把《熱血高校》CLEAR了，真不可思議。若下次福田攻略時有甚麼難關過不到話，我會一桶水倒在他頭上。噢，那麼只要他著了涼，發燒了，就甚麼難關都不怕啦，哈哈。





優秀作品：

姓名：黃秋燕
年齡：16
性別：女

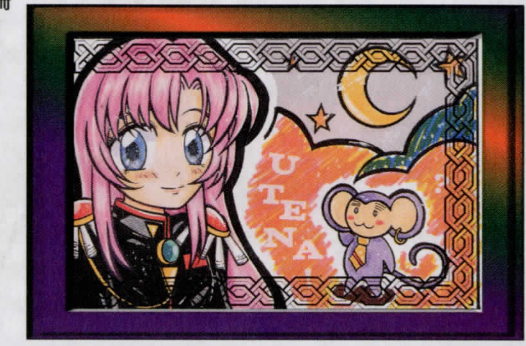


教主有話說：

唔，在畫稿背後這小妮子千叮萬囑我要連硬卡紙一拼寄回，不然她的畫稿就會嗚嗚了。WELL，不用求我吧？其實把稿件寄回給你們的是《遊戲誌》那萬能保母喲，以後我會把硬卡紙一拼交給她，那寄回給你的時侯就不怕郵差叔叔把它對摺啦。（唔，若果加了硬卡紙也給對摺，是否要加鋼板？）

優秀作品：

姓名：珊珊
年齡：？？
性別：女



教主有話說：

翻一翻閱第70期的《遊戲誌》，呀！果真有珊珊的畫稿呀，是一個SAKURA。而且下面我還寫著：「這是去年8月寄來的作品……」那即是說，若果不是寄失，這幅畫可會在《遊戲誌》住了一年之久。噢，很多畫稿恨也恨不到哩。（真不知所謂，只懂說些傻話）唔，放心，我會努力的在稿海中找一次。

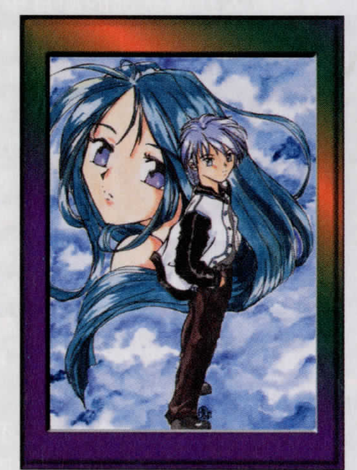
另外阿珊珊還問了我幾個問題，其之一就是問來稿可否用彩色影印。WELL，這個嘛，言下之意即是不放心把原稿寄過來啦，嗚嗚，我覺得你對我沒信心！！不過這也難怪。其實這也沒所謂，不過印出來的效果可會較差。

至於E MAIL寄稿件來嘛，聞說《遊戲誌》本身是有個E MAIL地址的，但已N年沒有人開過，所以我們已當它是廢的。故還是寄過來好了。

至於這裡喜歡GLAY的傢伙，就是有七七四十九塊腹肌的福田，有興趣跟他胡扯閒談的話，不妨寄信來「編輯TOUCH」。（廣告）

優秀作品：

姓名：鬼丸
年齡：15
性別：女



教主有話說：

最近在那稿海中找呀找，看看有甚麼稿件給我隱沒了，如是者鬼丸這幅畫就是這樣重見天日。其實我也蠻喜歡這幅畫的作畫風格，唔，上色好像是很豪爽似的，但內裡又流露住點點意境。（喂，你想講些甚麼？）而且在光原處理及人物結構上鬼丸也可改善了不少，真是後生可謂，繼續努力呀。

佳作獎：

姓名：婉子
年齡：17
性別：女



教主有話說：

哈哈，不知何解很想把這畫件登出來。哎，沒有理由呀，我又不是這個藤崎詩織的FANS，真古怪。唔，其實暫不談這畫的作畫技巧的話，只談意境，也蠻不錯。試想想：詩織悠閒地回想自己在草叢樹林中散步，之後像遇上心上人般，嘴角流露出絲絲微笑，噢，你說多浪漫！！

GAME畫廊參加辦法：

畫稿大少不限，題材以GAME及動畫為主。請於畫稿背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址及電話，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌GAME畫廊收」。所有畫稿不論刊登與否，皆會寄回給作者。而每期會選出三至四幅作品刊出，及有稿費作鼓勵。（惟鉛筆及原子筆畫恕不接受）

這是你們的「編輯 TOUCH！」

其實「編輯TOUCH！」的目的，希望各方教友可以利用這片小天地跟我們眾編輯交流。例如可以了解一下作為《遊戲誌》編輯的日常生活、（寫稿→吃飯→睡覺→寫稿？）小健健最愛吃的東西（6號餐要多隻淨熱狗？）、又或者向ZAC請教一下各賽車女郎的資料等等。總之是一個讓讀者了解編輯的機會，事不宜遲，快點寫信來啦。



打機與健康

早陣子有位仁兄玩業務用版的《THE HOUSE OF THE DEAD》，不知是否他太緊張，在遊戲進行時居然暈倒。噢，正所謂勤有功，戲無益。時時打機阿媽已囉囉唆唆的嚷過不停。如果再說打機會對健康有不良影響的話，不把家裡部遊戲機掉出街才怪。若果大家想知道打機時要注意的事項，大可翻閱第72期的「長官教你！！正確的打機習慣」(廣告)

其實電視閃光引發癲癇症已不是最新才出現的，早幾年前斷斷續續的在台灣等地也發生個類似事件，但大都只是響了一陣子，之後又不了了之。即是說，開發者一早已知道「強烈的閃光會令部份玩者引發癲癇症」。但是嘛，有閃光元素的遊戲還是在市面上出現啊。唔，雖說遊戲中出現閃光，可會令遊戲的畫面效果增加。不過，遊戲始終是一些供人娛樂的商品，一切應以使用者的健康為大前題。所以，我還是覺得開發者應自律的減低遊戲中之閃光效果。雖然大部份玩者可會因此減少打機時的樂趣，但遊戲本也不能對使用者造成傷害，這是大前題。

剛才我舉的例，可說是遊戲影響玩者生理健康的一個表表者。至於心理健康方面，色情遊戲方面更是不可不提。雖說色情遊戲只供成人遊玩，但不代表這樣就不會對玩者的心理健康有負面影響。最基本的問題是，色情遊戲的內容，或多或少是對女性有不尊重之成份。(WELL，雖然我也結織不少女孩子愛玩《同級生》……)若果玩者以為遊戲中對女性的態度及觀念就是現實的全部，這就真是不幸。再者，這類遊戲也提供了不少「犯罪概念」給玩者，好像強暴、偷窺等。至於玩者會否有樣學樣的，可要視乎他分辨是非的能力。

除了色情遊戲對玩者心理之負面影響外，另一個值得大家關注的問題，就是沉迷遊戲機之兒童的人際關係發展。唔，好像在我老爸那一輩，遊戲機還未面世，玩的就是跟一大班左鄰右里朋友仔一起，甚麼也是集體活動。不過來到這個年頭，一部遊戲、數隻遊戲軟件，也許已能陪伴一個小朋友渡過一個暑假。那麼，這可會大大減低他跟其他人接獨及過集體生活的機會啊，故也影響到其人際關係之發展。坦白說，如果這樣過一個暑假，簡直是虛渡。其實打機只不過其中一種消閒的方法，有時還是要出外跑跑曬曬太陽。其實跟朋友一起玩，可會比獨個兒打機還開心。

說到底，遊戲也只不過是一種消閒商品。若點到即止的，不但可以鬆鬆神經，還可以滿足一下日常生活中達成不到的願望。(呵呵，其實我愛玩《VIRTUAL ON》，是因為它可滿足我成為機械人機師的願望)但若果無節制的沉迷下去，不但影響身心健康，而且可真把寶貴的時間浪費了。(小健健)

談到這個題目，自不然想起了早前出現的「羊癇症」事件，雖然這不是他個人意願，但是到達如此地步可以肯定不是一時一刻做成，那為甚麼要勉強自己呢？問題便在這裡了，打機是健康與否，其實有70%是由自己決定的，那其餘的30%呢？雖然身為遊戲雜誌製作人，但不得不承認打機的而且確對健康有着一定影響。

相信有不少人於家裡打機的時候，也會遭到老媽的嚴詞對待：「還在打機，早點熄機去睡覺！」。其實打機打得太夜對健康真的十分有影響，精神的消耗是無法估計的，加上電視所釋放出的幅射，翌日一定會感到非常疲倦。可是這樣子亦有點兒和自己平時所做的相矛盾，每當遇上一些自己愛玩的SLG或RPG時，不也是玩至廢寢忘餐，就連去洗手間也覺得煩？這種魔力真的難以抗拒，亦因為這樣，自制便是唯一可以自救的方法了(說得還真輕鬆……)。

有一件事想和大家分享的，話說積奇於某個評論現時年青人打機狀況的節目中，聽到一名小伙子的老媽說：「那個衰仔於打機時好端端的竟哭了出來，真的給他嚇壞。」，收到這段對話的積奇，立刻當場笑得人仰馬翻。這究竟是一個甚麼世界！？打機打到「喊」？就是一個遊戲有多感動，到達哭出來的地步真的是有點兒那個。說起這件事，無非是想表達一個訊息，那便是不要打得過份投入。一些喜歡玩戀愛育成遊戲的人，把遊戲內的女角與真實的女孩子混為一談，或把「它」們當成是真實對象的話便有點兒走火入魔。又比如一些愛玩H Game的人，基本上這類遊戲與一般遊戲無異，可是若因此而產生犯罪傾向的話，積奇便在此勸他們收手(不要再玩這類遊戲)好了。

其實打機要打得健康並不難，只要不打得太過自我封閉或偏激，覺得累時便四周走走或閉目養神一番再開始也未嘗不可。要記着始終它只是一個遊戲，太投入的話除了沒有得着外，最終受害的還是自己的身體。死，可輕可重，為打機而死的話只會成為眾人的笑柄，何苦呢？(積奇)



■打機時可不要太沉迷，尤是玩一些會不停發出閃光的，太過專注畫面可會令眼睛極為疲倦。



黑手有話說

承蒙各位讀者的支持，信箱才能捱到今日，黑手十分感動，故此在今期會作出一個變革，希望能夠將信箱的版面改良，為各位讀者帶來一點新鮮感，也希望各位讀者繼續支持本欄，得使黑手能在這經濟衰退的環境下，有飯開，多謝！

機壇新手
幕後黑手先生：

你好。本人是SS機主，因Dreamcast突然火速出現，而本人的機齡又短，有一些問題想問你：

(1)主機如果「改了機」，會否對主機有傷害？

(2)其實「改機」，是改了主機的甚麼？

(3)如果改了機又玩正版，會否對主機做成傷害？

(4)如果玩正版中，又突然玩翻版，主機會否有害？(主機已經改了機)

(5)你覺得Dreamcast或N64那部較值得嗎？點解？

(6)Dreamcast一秒可顯示多少個多邊型？N64一秒可顯示多少個多邊形，SS一秒又可顯示多少個多邊形？

(7)我的字值多少分？(100滿分)

祝GPM步步高升！
白痴仔陳逸曦

白痴仔陳逸曦：

1.是會有影響的。

2.黑手一向也不贊成改機。

3.玩正版是不會有影響的，但是改了機便不能肯定了。

4.這個當然啊！因為玩家是不應該在遊戲碟仍在轉的時候，強制地弄停它的。

5.其實是很難作出比較的，因為Dreamcast仍未推出。

6.Dreamcast大約每秒300萬；N64及SS便大約10萬。

7.有65分吧



幕後黑手覆

真昇龍對空
To：遊戲誌編輯：

本人終於選購了《STREET FIGHTER EX 2人物解說真書》，系統解說十分清楚，但人物的招式未免太馬虎了連續技亦太少，並且欠缺連續技分析。三十五元實在太貴了，希望貴刊能改善一下。我希望你們出《MARVEL VS CAPCOM》的攻略，如果嫌遊戲過時也可推出《少年街霸3》及《拳皇98》的攻略。

在《遊戲誌》中應多介紹家庭遊戲的格鬥。另外本人亦購買了某刊的《機械人大戰F完結篇》的完全攻略，發現其編者話有批評你們。最後希望你給本人《MARVEL VS CAPCOM》的實用連續技。請從速回FAX！！！

RYU上

RYU：

由於時間緊迫，又要跟遊戲同時推出，無可否認對質素是會有點失準的了，至於該書的價錢方面，便見人見智了，黑手認為如果一個人真的很喜歡的話，其實價錢如何也沒有影響的。《少年街霸3》及《拳皇98》的招式總覽已經推出了，而有關於某刊的批評如果是善意的，我們會接受並作出改善，不過若是一些無聊的中傷，那麼便是他人本身的操守了。如果你想知道有關《MARVEL VS CAPCOM》的連續技，請參閱《遊戲誌》。

幕後黑手覆

幕後黑手：

1.《Cross探偵物語～纏著7個LABYRINTH～》，完成第一單case之後收到長fax，之後調查地圖，然後它叫我輸入一些日本字，我不懂，應輸入什麼字？

2.可否出《Cross探偵物語～纏著7個LABYRINTH～》的攻略？

3.《年鑑98》特別限定版的信已經來了，但何時才有得攞？另外CD Jacket別冊是什麼來的？

4.若黑手不便回答，能否在E-mail中回覆？

5.在黃金書屋中的書在那，有得買？

祝各編輯身體健康！
長期讀者OO上

長期讀者OO：

1.只要輸入「大kira卵」便可以了。

2.黑手會代你轉交攻略部。

3.相信本文出街之日，你已經收到了年鑑，如果仍收不到請與報販聯絡。

4.現在便答了你了，不須要E-mail。

5.黃金書屋中介紹的書籍可以在日本百貨公司中找到。



幕後黑手覆

無所不知法力無邊

洞悉宇宙無法無天的黑手大人：

鄙人乃一內地讀者，亦是《GPM》之長期擁躉，今首次投信，僅是發表對《LANGRISSER V》攻略之稍許不滿。

首先，隱藏版面本為《L》系列之一大特色，然每次出完全攻略前幾回時，皆未將入法注明，而知如何入時卻早已將機打爆。鄙人玩《L IV》時便未得其門而終不入，實為一憾。望今後在《L VI》攻略本VOL.1時便將入法注明(希望有VI)並盡速將《L V》隱藏版之入法刊出。

再《L V》攻略19日便已出版，可見遊戲早已打爆，為何爆機如此神速，遊戲何日到手？

又，《L V》秘技是否與《L IV》相同？

另外，與"Dreamcast"正式簽約公司有幾家，"DC"發售時除《D之食卓》及《秋葉原電腦組 ｐ ｐ》之外，是否沒有《SF III 2nd》等其它遊戲，"DC"中所用之Power VR 2是否即是PC上所用之Power VR 2，但吾記得PC上的每秒僅一百二十萬Polygon。

最後，我還是要向編輯《L V》攻略之J.J.道聲Thank you！

鄙人不識繁體，且字體極之難看，對黑手大人能於百忙中讀完此信不甚感激，若能近期內得到回應則更感恩涕零，望《GPM》能橫掃亞洲席卷世界。

狂熱之LANGRISSER迷林尤斌
敬上

狂熱之LANGRISSER迷林尤斌

《L V》這遊戲的攻略已經完滿結束了，而進入隱藏版的方法也清楚地列在攻略別冊內，而在以後的攻略中有這樣的須要，黑手便會向攻略部提出，不過黑手不太方便說出遊戲在何時得手，有關《L V》的秘技有只一些與《L IV》相同。

跟Dreamcast正式簽約的公司暫時還沒有公佈過，但是Dreamcast的首批遊戲大部份都是由SEGA來開發，而《D2》的WRAP相信會繼續支持，至於CAPCOM的發言人便說過對Dreamcast有興趣。只要是一隻好的遊戲，不管它的多邊形如何也不是問題，何況這只是官方使用的一個宣傳數字。

J.J.也十分多謝你的支持。



幕後黑手覆

CALL ME KING...

幕後黑手君主：

君主，小人有幾個問題想請教一下你。未能知君主能否為我解決呢？

1.Dreamcast是不是1800元以下？在哪　有得買，幾時出呀？

2.櫻大戰現時幾多錢。(遊戲CD)

3.葵芳有沒有得買櫻大戰的VCD和CD？

4.最近我在荃灣的玩具反斗城看見有櫻大戰的玩具買，而玩具內有一隻碟(不知道是VCD還是CD)，那這碟是什麼哪的？而49.9買唔買得過？

5.Dreamcast買唔買得過。

6.Dreamcast算不算便宜。

7.最近，我在各大報紙檔看見一本櫻大戰的漫畫，那本漫畫定價三十二元，是正價還是假價？

8.Dreamcast會否出櫻大戰系列？

9.櫻大戰是不是只適合女孩子玩？

10.頑皮小子是不是有售PS的正版碟。

奴才趙均棋敬上

奴才趙均棋：

1.推出日期會在98年底，而正確的價錢是未定的。

2.櫻大戰現時的售價大約$200。

3.櫻大戰是沒有推出過原裝正版的VCD的。

4.那一隻碟是DRAMA來的，至於買不買你會自己決定吧！

5.買不買便視乎個人喜好，但黑手會看情況而定。

6.它初期的定價是合理的，但是在炒賣之後便很難說了。

7.黑手相信那一本並非正式授權的。

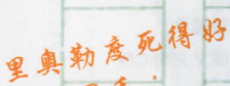
8.還沒有收到這方面的消息。

9.當然不啊，因為男女平等的嘛！

10.是的，那　是有售PS的正版碟。



幕後黑手覆



里奧勒度死得好

幕後黑手：

本人是第二次寄信到此，兩次都是眾多朋友懷與（予）寄望給我，希望今次你會解答我們的問題(十分個（？）感謝)

1) 本人是心跳系列的愛好者，我買了彩之愛歌這隻GAME後一直等遊戲誌出詳盡的攻略，可惜一直等到73號還沒有刊登就開始寄信。心跳系列遊戲一向都出詳盡攻略，例如《虹色青春》這隻勁GAME，為何不出《彩之愛歌》，應有頭有尾啊！(非常期待)

2) 夢幻模擬戰D攻略都有講將CD放入電腦解壓有兩份文件送給玩者，但本人將IV.V放入去用WIN ZIP 32解壓不能，可否告訴在下用什麼軟件解壓和完整的程序成法。

3) ROOM MATE～井上涼子～IN SUMMER要幾多時間打爆機。

4) PS的寄生前夜會否有下集，我認為機會頗大，因為打爆後的結局………

5) 你們可否隨書附送一些心跳回憶、櫻大戰、新世紀EVANGELION等的海報。

6) 我發覺遊戲誌出的攻略有點兒馬虎和錯誤，例白色魔女有部份講到去南北街寺侍衛仍是不准進入，就向東行少許。但在下問左侍衛，跟向右侍衛，再問右後向左，古莉斯便行開和朱黑安一起用計便通過。但你們說行東少許我試過十幾次都不行，還有在出攻略時可否君插一些劇情等我們知佢講乜。

7) SS和PS在5，6，7月有什麼勁GAME值得玩？

祝：
繼續奸爸爹
貴刊銷量全球NO.1
里奧勒度絕筆

里奧勒度：

1.在之前的《遊戲誌》中，酒井明樹兄已經為這遊戲作出了深入的介紹了。

2.因為那一些圖的格式是LHZ，所以你要使用一些可以解這些圖的程式，你可以試試留意HYPER PC PLAYER，因為是會有一些免費的程式贈送的。

3.何時才可以打爆機便要看你的玩法，但是正常來說是要一星期的。

4. SQUARE暫時還沒有公佈這方面的消息。

5.這一點我們會考慮一下。

6.對不起我們會盡快作出改善的了。

7.再對不起，因為這信刊出之日已是8月中了，不過黑手認為在5~7月期間的勁GAME有PS的私立JUSTICE學園、SHADOW TOWER和超魔神英傳ANOTHER STEP等；SS的便有DEEP FEAR、LUNAR 2 ETERNAL BLUE和LANGRISSER V等。

幕後黑手覆

後現代自主派大師

幕後黑手：

黑手你好！我有的遊戲上啲疑難想問你：

(一)PS嘅Castlevanis有好多必殺技都要輸入指令，借問聲可以唔可以俾晒所有指令我呀？

(二)同一個遊戲，有一個寶物個樣好似美人魚咁，我查過字典，佢話用嚟召換游泳高手，但係我唔識點召換，你又可唔可以教我呢？

(三)同一個遊戲第三個問題，有一達地方好似以下個圖咁，(1)(2)都有路行，（3）（4）可唔可以行？有冇路行？會唔會打開？點先會打開？

呀Tea 98'

呀Tea：

1.技名	指令	條件
A N Z ’ [W	↓↘→□/○	只限於狼的形態
E B O X } b V	按緊×↑↖←↙↓↘→然後放手再按×	只限於蝙蝠的形態
T X s b g	←→↑↓□/○	只限於人的形態
\ E X ’ [	←→↘↓↙←→□/○	只限於人的形態
_ [N ^ t H	←↖↑↗→□/○	只限於人的形態
e g X s b g	↑儲↗→↘↓□/○	只限於人的形態
百 ¨ ⌀ 劍	↓↙←↖↑儲↓□/○	只限於人的形態
w t @ C A	↑↓↘→□/○	只限於人的形態

2.這道具是用來開啟新的路及召喚出一艘船。

3.（3）的路是要使用來開啟的，至於（4）的通道是要裝備上金、銀介指才會開啟。

幕後黑手覆



黑手的仇家！！！

幕後黑手先生：

Hi！本人有幾個問題想請救閣下。

1.為何貴刊之前有刊登金手指碼及遊戲跳蚤市場，而現在卻沒有？

2.究竟Final Fantasy 7飼養Chocobo時，要去什麼地方取什麼果實以及用什麼果實餵詞Chocobo，就可以種成山Chocobo、川Chocobo、山川Chocobo和山川海Chocobo？(因貴刊出的攻略本好像印錯)

3.Crash Bandicoot ，有什麼秘技或金手指可用(除了緊按R1、R2、L1、L2 and push start就可以四圍去之外，因為我試極也不行)

4.The City of lost children ，我玩到要躲於木桶後來避過壞人發覺，但主角卻不肯躲起，還不斷說：「I can't hide in there！」怎辦？

5.究竟在The First Emperor ，有沒有法子可以增加自己的人民？

6.在 › ・ æ ¸ ¢ 的操作模式是怎樣的？(例如怎樣控制炸彈上落左右？)

7.於Epidemic及Beltlogger 9 面，都各有一版須要密碼來開門，究竟怎樣玩？

8.美少女雀士2有些girls為何玩不到，究竟有什麼方法才可以與girls們打麻雀？

9.最後送給閣下自己收藏以久的小秘技：Crash Bandicoot 2 ，在某一版的門口有一隻小dog，只要你向着牠不停的轉，到一定的程度小dog便會送你很多隻生命了。

FROM

迷之一樣的敵人

偽善者重出江湖

幕後黑手先生：

本人是第三次來信，希望你能解答我的問題。

1)《電車GO！2》高速篇會否移植PS或SS？如會大約在那時候推出？

2)這條問題我在74期曾問過，《SHOCK TROOPERS》究竟公佈了移植SS和PS有沒有？因本人很喜愛這Game！

3)在貴刊的75期黑手先生回答讀者白帽Terry時話《STREET FIGHTER III~2nd IMPACT》會唔會移植落SS or PS，黑手先生回答説應該會落齊兩機，我看見真是興奮，我認為如SS加了4MB RAM咭後可以應付到《CPS III》的這遊戲，你是否應同？

4)本人有一個猜測：我認為《BIO HAZARD 3》會在PS上推出，那麼請問黑手先生估計會在那主機上推出？

5)可否在貴刊上説給我聽怎樣才可令我在玩《BIO HAZARD 2》時玩 關不驚那恐怖非常的謎之敵人，因我很想打爆 關。(我已給謎之敵人嚇了幾次)(可以不答)

Thank you very much！

金家藩上

金家藩：

1.我們還沒有收到這個消息啊！

2.到了現在還沒有公佈。

3. 黑手只說過是應該會的，但是CAPCOM開發部以這兩部機的性能來看説，就算SS加了4MB RAM咭後跟CPS III還有一段距離。

4.雖然還沒有公佈在那一部機推出，但是PS的機會較大。

5.你可以試試熄掉電視機（笑）

幕後黑手覆

迷之一樣的敵人：

1.因為要迎合大部份讀者的口味而須要作出改變。

2.在雪地南面的地方，有一隻40000HP的紅色怪獸，只要從它那偷取，便可得到了（CAROBU的果實），然後以這一種果實在Chocobo交配時使用，便可以得出山Chocobo、川Chocobo和山川Chocobo了。至於山川海Chocobo便要在東北的小島上那一些帶着拳套的小怪獸上偷取，便可以得到（ZEIO的果實），並依以上的方法便可以養出山川海Chocobo。

■Chocobo Formula

3.黑手是不會刊出金手指的。

4.因為有一些木桶是不可以躲在 面的。

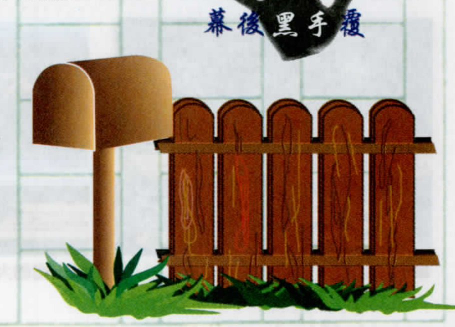
5&6.十分SORRY因為沒有作過這遊戲的介紹，所以詳細的情況不大清楚

7.黑手相信Beltlogger 9中的密碼是「A61D」。

8.只要將遊戲完成一次，便會出現一些新的對手了。

9.黑手十分感動，多謝你的秘技。

幕後黑手覆



 文：積奇

紅白機經典遊戲

製造商：BANDAI
發售日：1991年8月10日
售價：5200日圓



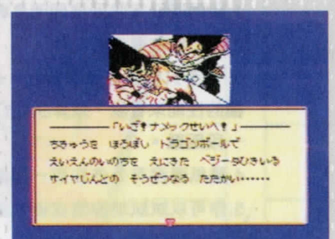
DRAGON BALL Z II ～激神菲利～

龜波氣～～～功！！

回憶

買這遊戲的原因，是因為之前的《悟空傳》太好玩了，而到了「Z 1」時又因為故事不吸引而放棄。雖然這個已是「Z」系列的第2作，但其最大的魅力便是打「菲利」啊！而且遊戲進行時，更不時利用到電視上看見的飛船內的壓力室，只要利用它，就是無閑的Level也可高過悟空啊！







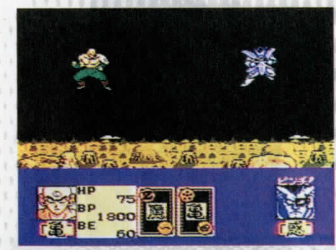
■這個盒大家還記得嗎？



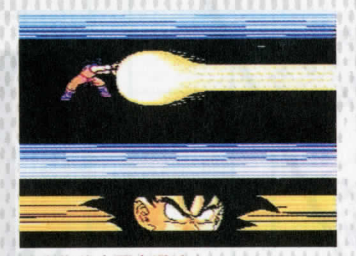
■坐太空船到拿美星！

有創意，我鐘意

之前提及，遊戲以「菲利」一段為主線，故事屬中等長度，可是供玩者遊玩的部份卻十分吸引。以卡片形式的作戰得以延續，畫面亦繼承「Z 1」時的3D戰，可是角色們的動作已變得更多元化，於一些「勁招」的使用場面更加上了人物的大頭，充滿迫力。新增的修行模式是積奇最感欣賞的，利用卡片來進行修練，對當時屬於龍珠迷的筆者來說，真的是想也未想過。



■卡片3D戰，不錯！



■人物的大頭充滿迫力。

天下第一會是誰？

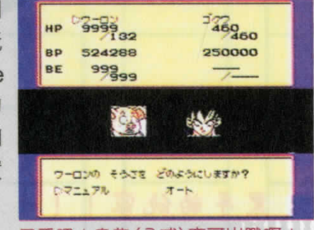
玩這遊戲時，放得最多時間的地方可說是「壓力修行」了。當玩到可以進入壓力房時，筆者的感覺便好像找到寶藏似的，因為只要有恆心，就是無閑的Level也可高過悟空。單是這一點，花上一整天的時間來修行亦不為奇（笛子魔童亦不用一擊便死在菲利手上了，呵呵！）。



■任誰也可進行壓力修行。

決鬥！武道會！！

一說到DRAGON BALL，任誰也會立即想到武術大會。這個使人十分想知誰是第一的比賽（後期的當然除外了），除了可於遊戲內玩得到外，亦可以使用於Story Mode的Save來進行，配合一些另類的Password更可使用烏龍（八戒）和佩兒等，任何的配搭亦可於這裡實現，身為龍珠迷的確十分滿足。



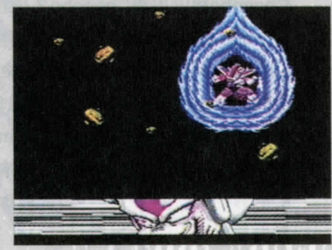
■看吧！烏龍（八戒）亦可出戰啊！

現在的感覺

現在重玩這個遊戲，雖然覺得較為簡單，但是整體上的而且確使人玩得十分投入。令人感到意外驚喜的是，把遊戲重開時，多年前打菲利時的Save依然健在，待積奇和大家一同分享吧！



■不要追我啊……！



■變身了，來吧！



■超元氣彈，再見了，菲利……。



■地府再見，Bye。



第二十回

by HAJIME少尉

電腦戰記

黑色傳說—— RAIDEN

和TEMJIN同樣地，這是一部在XMU計劃時已經開始設計的機體。在經歷重重波折之後，終於在第一期V計劃中完成了試作一號機「XAV-05-t01」，比TEMJIN完成得更早。不過，由於搭載的主武裝「指向性彈芯包容型Beam Launcher」(註17)並未能發揮出預期中的火力，有關方面決定改為選取以「小型而高性能」著稱的對艦雷射砲Ali-02a，並命令0 Plant加緊進行有關的改裝。在漠視量產性、純粹追求「在短時間內完成高性能試作機」的要求下，試作二號機如期在DN社幹部面前展露出驚人的攻擊力。雖然重心提高，使其機動力大打扣(特別是高速行走時的安定性)，但堅固的機體構造和裝甲已可補其不足；由重厚的裝甲產生的防禦力，配合一擊必殺的強大火力，引發出「重戰鬥

電腦戰機(HBV)」的大體構想。於是這台試作機的戰術碼由原來的SAV(支援攻擊用電腦戰機)發展為HBV-05系列，也就是RAIDEN的由來。

限量生產

實行量產時，原來預定第一期生產120機。不過當預算案提出後，在研發其間被漠視的成本效益問題便立即顯現出來：忽視量產性的設計，選用昂貴的重裝甲，加上勉強在極短時間內完成，一部RAIDEN的生產成本竟達TEMJIN的21倍，而且即使DN社願意付出這筆費用，產量仍然是非常有限。最大原因在於生產Ali-02r的Tf社已經破產，而且其廠房亦已被其它公司買入、改裝，要重新開設生產線需要至少五年的時間。結果直至O.M.G.時包括試作機在內可以運作的RAIDEN亦不過26機。

特殊重戰鬥VR大隊誕生

「只有26機……」當時DNA的幹部面對著這徒有優秀兵器，但沒有足夠數量去發揮出的境況不禁概嘆起來。最後決定將之定位為超高級兵器，對運用、組織編成都作特別處理。在駕駛員方面，以當時配備了TEMJIN的VR部隊中，挑選出搭乘時間、訓練度、同調率達一定值的精英份子，再進行選拔。技術要員方面，由0 PLANT中抽調十數人長駐隊中，對這貴重機體的行動、狀況、戰果作詳細紀錄，並研究最適切的用法。由於無法組成正常編制，於是DNA便決定以「獨立部隊」的運用方法，以2機編成一個小隊，4個小隊編成一個中隊，由2個中隊連同後備機體編成一個大隊——第501特殊重戰鬥VR大隊。

傳說的由來

RAIDEN的駕駛者，都是從其他VR部隊挑選的精英份子。從VR實用化開始累積的操作和實戰經驗，令他們對RAIDEN和其它VR的性能、優劣點都瞭若指掌，在戰鬥中經常可以取得先讀的優勢。特別是RAIDEN本身的機動力並不高(當然是以VR的標準來說)，在面對以超高機動戰鬥著稱的VR戰時是極之不利的，但他們的LASER卻有令人驚訝的高命中率。除了駕駛員的技術之外，隊員以身為RAIDEN操縱者的榮耀和信念也是驅使他們立下各種驚人戰績的原動力。O.M.G.時代，駐留於月面遺跡，由阿斯肯大尉(アスコーン)指揮的第二中隊死守動力爐一役最為慘烈；在這一戰中，中隊以4機RAIDEN消滅了由53機VR組成的大軍(註18)，確保本隊的進路。而自此之後，「在激戰區最嚴苛的狀態下，滿身瘡痍，站立在全滅敵方機體殘骸上的幻之名機」這神話便在各戰場上流傳……

「制裁之雷」

Ali-02r Laser Irradiator

Telefunken製對艦攻擊雷射發振器

RAIDEN的驚異破壞力來自裝備在兩肩的對艦雷射發振器Ali-02r，它本來是DN社「會社艦隊新規再編成計劃27號」中，C4級新造宙航巡洋艦上搭載的對艦攻擊雷射砲，有小型、平價且高性能的特點。原定第一回建艦4艘需要40基(包括後備)，並交由Tf社生產。可是由於艦隊新規再編計劃被擱置，Tf社慘被退貨之餘，更因此而破產。而Ali-02a最後以極低的價格輾轉售予DN社，在改裝為Ali-02r後成為RAIDEN的代表性武器。

RAIDEN性能諸元

機體編號：HBV-05-E
戰術分類：精銳部隊用重戰鬥電腦戰機
全高：17.8m
全闊：12.1 m
本體重量：12.2 t
全備重量：32.5t
主發電機出力：8824 kw
輔助發電機出力：1620 kw
同調率下限：33.26 vps
同調率上限：89.66 vps
裝甲：WXJL-05
主武裝：Ali-02r Laser Irradiator(Telefunken)
電池容量：8824 kw
副武裝：Zig-13 Bazooka Launcher(ajax)
裝彈數：16發
副武裝：Ground Bomb Mk.95(T.O.A.)
裝彈數：18發
最高速度：598.3 km/h
跳躍速度：319.1 km/h
最大運作時限：approx.74 min



註17：輕量化後成為VIPER系列(D型之後)的主武器

註18：此戰役的小說故事曾在SATURN MEGAZINE上連載，亦有收錄在CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON REFERENCE SCHEMATIC中

參巧文獻：

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON REFERENCE SCHEMATIC(SEGA ENTERPRISES,LTD.1995,1996,1997)
CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON GRAPHICS PERSPECTIVE(SEGA ENTERPRISES,LTD.1995,1996,1997)
電腦戰機編年史(Dyna-tech & Nova Co., Inc出版課)
電腦戰機開發秘話(Dyna-tech & Nova Co., Inc出版課)



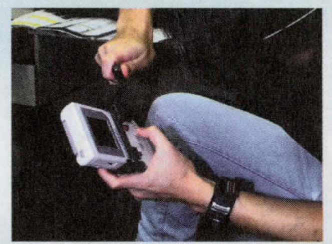
TEXT BY: 小健健

遊戲配件睇真D

隨時隨地帶給你超真實的釣魚感覺！！

GIRANDA 武藏RV

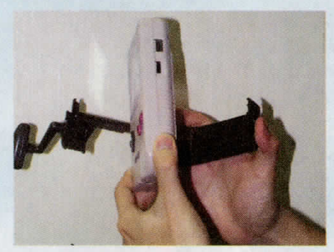



■攪呀攪，莫非是有大魚上了釣?

早陣子香港興起過甚麼釣魚機，街上也見到不少人一邊用「自動導航系統」行路，一邊起勢攪。現在，GAME BOY也有這樣的釣魚遊戲了！！而且此遊戲更附有一個模擬魚桿把手。只要將這東西安裝在GAME BOY上，玩者就可以不停的把這東西攪呀攪來收魚絲！！噢！！超有趣！！

三種GAME BOY全對應！！

大家可能會問，市面上有三種GAME BOY(分別是GAME BOY、GAME BOY POCKET及GAME BOY LIGHT)，而它們的SIZE也不盡相同，那這個「模擬魚桿把手」會不會不能對應某一種GAME BOY呀？噢，答案是不會的！！你手上是哪一種GAME BOY也好，都可以安裝這個「模擬魚桿把手」的呀！！


■經過簡單的裝嵌，再於GAME BOY身上一夾，就可享受釣魚的樂趣喇！！

原理是甚麼?

WELL，其實說穿了，這個「模擬魚桿把手」只不過是一個「連打器」。(喂，即是怎樣呀？)當玩者攪動這個「模擬魚桿把手」時，就會帶動內裡的小部件向GAME BOY的A鍵按下去。如是者玩者不同攪，那小部件就會不停的向A鍵按，做成連打效果。


■就是這裡的小部件代替你的手指，不停的把A鍵連打。

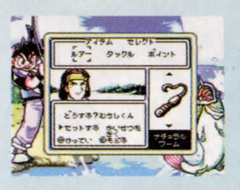
唔，亦即是說，若果玩者不喜歡用這東西的話，(又或者是用超任玩SUPER GAME BOY時)大可將它除去。到了要收魚絲時，就可用自己的手指連打A鍵來回收之。雖然少了點釣魚的感覺，但玩者反而更易掌握到收魚絲的速度啊。(不過當然會比較累……)

怎樣釣魚的呢?

第一！！選擇釣魚地方！！

在開始釣魚前，最重要當然是選擇多魚的海灣來垂釣啦，不然你有幾高釣魚技術也是徒然。故此在裡選擇地點時，電腦會顯示那處魚的分佈情況，甚至連風速、風向、天氣狀況等。而玩者就可參考這些資料來決定往哪裡垂釣。

第二！！選擇合適的用具！！





正所謂公欲善其事，必先利其器，除了要選擇合適的地點外，用合適的釣魚用具也很重要。在遊戲內，就有多種魚餌及魚桿任君選擇。至於哪種用具適合於哪種場合，可要考考你的釣魚心得。(唔，不過其實遊戲內也有各種用具的解說)

第三！！釣魚去啦！！

首先玩者可按←或→來調校拋魚絲的方向，之後就可按實B鍵來拋出之。若果按的時間越長，拋得就會越遠。之後玩者就可瞧瞧於畫面右下方顯示的水底狀況。在這裡垂直是有條黑色BAR的，其實這是魚餌在水中的深度，若果要給魚食到你的餌，就一定要將魚餌調校到跟魚一樣深度。玩者可按A鍵的把魚絲收短及將魚餌拉高。

當魚吃了魚餌後，遊戲機就會呱呱叫。待魚把魚餌咬實後，玩者就可按一下↑，再不停按A鍵收魚絲。不過玩者小心魚絲會因拉力過大而截斷，故可要時常留意主角下面那條拉力BAR，若拉力過大，可按一下↑來抵銷之。只要把魚絲拉上岸，整個釣魚動作為之完成。



鳴謝長官借出肉身、積奇借出按動快門之手指、飛龍借出遊戲

這才是一部真真正正的「雷神」!!

TEXT：赤目黑龍

HELLO！大家好！今期由小弟為大家來主持這個專欄，而今次為大家帶來的是之前曾在「動畫資訊網」之中介紹過的1／24 νASURADA模型。首先要説明一點，這是一盒普通的模型，並不是之後會推出的1／20 νASURADA首辨模型。(2000日圓和19800日圓相比又實在是差很遠呢！)

一直以來，《新世紀GPX CYBER FORMULA》也沒有出過這些「正正經經」的模型作品，這「1／24 νASURADA」是第一次而已，所以質素是大家最鬈重的因素，這次由AOSHIMA(青島)所推出的1／24 νASURADA是一件水準非常高的模型作品，首先是車本身的造型，像真度非常高，和OVA之中的造型基本上沒有出入；其次便是模型本身的製作質素，模型的「模」造得非常精細，其是在車身的「弧位」方面更是之出色，大家基本上用作任何的修改已能砌出一副非常美觀的完成品出來；接着便是質料方面，這盒1／24 νASURADA所使用的膠料雖不是非常優秀，不過也是不俗的，絕對可以接受。而最令筆者覺得感動的便是這盒模型是採用「水貼」的，所以完成品將會更加完美，不像之前的「CYBER模型」一般使用貼紙。

而講到「門面功夫」方面，這「兩盒」模型的BOX ART可以説是非常之出色，在之前也提及過，這盒1／24 νASURADA是有兩個BOX ART的，一盒是ASUKA(明日香)版，而另一盒則是HAYATO(隼人)版，其中隼人版是使用《SAGA》之中的膠片畫製作，而明日香版則是使用CG來製作的，風格完全不同，再加上內裏附送的公仔是不同的，所以兩盒也有一定的收藏價值。



◆兩個不同版本的模型盒面。



◆在全盒模型之中製作最出色的車尾部份。

◆車頭的模也做得相當不俗。

◆1／24 νASURADA之中的其他部件。

◆非常精美的「水貼」。

◆上方的是1／24 νASURADA，下方則是遲些才推出的1／20 νASURADA首辨模型。



◆DATA◆
基本部件：59件
膠環：8個
金屬棒(大)×1
金屬棒(中)×1
金屬棒(小)×2
水貼一張

模型提供：人形會館　地址：香港銅鑼灣糖街 銅鑼灣中心商場2樓208室



精武門

TEXT: KOTARO

序言

正如上回所說，《SAMURAI SPIRITS》(侍魂)確立了新類型的對戰劍術格鬥遊戲，突破了傳統對戰格鬥遊戲的框框，將武士道和劍術的精神完全活現於遊戲之上，是至今最為人所津津樂道。在上期中拙者已為大家闡述過其系列的第一作《SAMURAI SPIRITS》及第二作《真SAMURAI SPIRITS～霸王丸地獄變～》，然而今期拙者則會繼續介紹餘下的三個作品，包括《SAMURAI SPIRITS～斬紅郎無雙劍～》、《SAMURAI SPIRITS～天草降臨～》，以及首次涉足立體多邊形世界的《侍魂～SAMURAI SPIRITS～》，好讓大家對遊戲有進一步的認識。

對戰格鬥遊戲世界中的三國鼎立

破舊立新、劍術對戰──《SAMURAI SPIRITS》(侍魂)系列

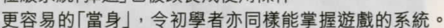
《SAMURAI SPIRITS～斬紅郎無雙劍～》



雖然《真SAMURAI SPIRITS～霸王丸地獄變～》推出後，其受歡迎程度未如開發者們所想像般理想，可是卻並未有阻撓他們繼續發開新續篇的念頭，在九五年末再次為遊戲推出新的續篇《SAMURAI SPIRITS～斬紅郎無雙劍～》，以重組形式後再次登場。

在本作中，遊戲率先引入將角色能力分為修羅和羅剎正反兩面的「對極選擇系統」，而基本操作亦由以往的輕中重斬和蹴六種攻擊，改為輕中重斬及一個持有足技特性的蹴攻擊合共四種，而以受損來提高「怒GAUGE」的設定則改良成儲氣系統。至於特殊操作方面，新系統中有與《THE KING OF FIGHTERS》系列相類的攻擊迴避「見切」、突進往對手背後的「繞進」，以及中段特殊技「不意打」等等。此外，在《真SAMURAI SPIRITS～霸王丸地獄變～》中判定極強的投技在本作裏亦被刪改成為自主性更強的「防禦崩．引張」和「防禦崩．突飛」，而極難運用於對戰上的極級系統「彈返」也被改良成使用條件更容易的「當身」，令初學者亦同樣能掌握遊戲的系統。





《SAMURAI SPIRITS～天草降臨～》



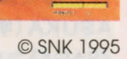
相隔前作一年後推出的作品《SAMURAI SPIRITS～天草降臨～》，其基本是改良自前作《SAMURAI SPIRITS～斬紅郎無雙劍～》，而遊戲主要是將一些不平衡的設定例如空中防禦等操作刪除，引入現時流行的追打攻擊、移動起上、QUICK起上和DOWN回復等特殊操作，而新追加系統「怒爆發」和「連續斬」亦大受好評，令沉寂了好一段日子的《SAMURAI SPIRITS》系列再次帶來新的衝擊，是為《SAMURAI SPIRITS》系列中最高的作品。

《侍魂～SAMURAI SPIRITS～》

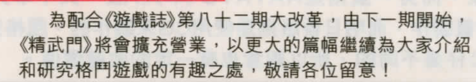


《SAMURAI SPIRITS》的最新作，剛於去年末登場，亦是SNK首個以新基板「HYPER NEO GEO 64」開發的遊戲，雖然畫面和效果甚為湛新，但是坊間對「FREE DASH」、「S.C.S」等過於複雜的系統表現評價好壞參半，令一眾用家未能理解遊戲箇中的樂趣便放棄，是為最可惜的地方。

■《SAMURAI SPIRITS》系列的最新作《侍魂 SAMURI SPIRITS 2～ASURAS斬魔伝～》，除了將前作中紳奧的系統和操作方法簡化之外，更會以3D效果重現2D版《SAMURAI SPIRITS》的特色

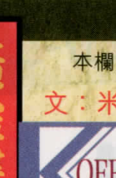


追加情報！



為配合《遊戲誌》第八十二期大改革，由下一期開始，《精武門》將會擴充營業，以更大的篇幅繼續為大家介紹和研究格鬥遊戲的有趣之處，敬請各位留意！

黃金書屋



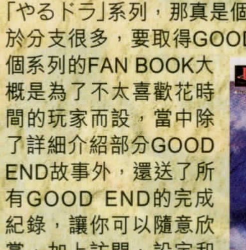
本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

文：米奇

OFFICIAL やるドラ FAN BOOK 系列

出版社：SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
售價：2500日圓

喜歡歷險遊戲的讀者相信都不會錯過SCEH的「やるドラ」系列，那真是個精采的系列，不過由於分支很多，要取得GOOD END實在不易。這個系列的FAN BOOK大概是為了不太喜歡花時間的玩家而設，當中除了詳細介紹部分GOOD END故事外，還送了所有GOOD END的完成紀錄，讓你可以隨意欣賞，加上訪問、設定和精美印刷，絕對值得珍藏。









擁抱季節



DOUBLE CAST

MEMORY CARD DATA BOOK VOL.2



出版社：SONY MAGAZINE
售價：1000日圓

繼年初推出之後，續篇最近也推出了。這本收錄了眾多PlayStation遊戲的爆機記憶的CD-ROM冊子，收錄的內容包括《天誅》、《鐵拳3》、《Q版賽車3》等120多個遊戲，還有內文告訴大家每個記憶的用法，明顯是針對那些買了遊戲但又沒有心機玩爆遊戲的玩家，正如畑山先生所說是變相的金手指。不過，對於有些人來說，這的確是不可多得的恩物。

MINED～吉崎觀音自選插圖集

出版社：新聲社
售價：1980日圓

吉崎觀音這個名字可能大家不太熟悉，但他曾繪畫的遊戲漫畫和插圖大家可能經常見到。這本畫集收錄了他為《TWIN BEE》、《少年街霸》、《VAMPIRE》系列、《侍魂》系列等遊戲繪畫的作品，還有一些跟遊戲有關的原創人物，如日本名遊戲店的吉祥物、從各款遊戲機變形而成的美女，還有在雜誌中教授漫畫入門的連載漫畫，是本值得一看的畫集。

4C～桂正和畫集

出版社：集英社
售價：3333日圓

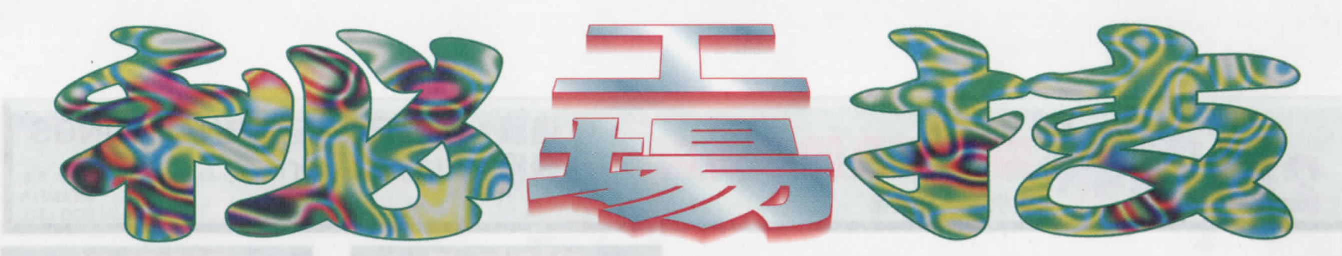
桂正和首本畫集包裝稱得精美，但不算很堂煌。全套畫集分成三冊分別有不同的主題，分別是以美女漫畫為主的「L-SIDE」、以英雄漫畫、舊作、訪問和其他名人的祝賀作品為主的「R-SIDE」、和輯錄了在《V-JUMP》初期連載的全彩色漫畫《SHADOW LADY》，亦是米奇覺得最有價值的一冊。由於畫集中沒有多少張新畫，所以不覺得有甚麼驚喜，不過……總不會不買吧？

CG WORLD (月刊)



出版社：WORKS CORPORATION
售價：1219日圓

假如你看見遊戲中精采的CG片段而有躍躍欲試之感的話，這本雜誌應該可為你帶來不少入門資訊。這本月刊七月才創刊，以介紹3D CG和電子影像製作為主，內容有淺有深，簡單如熱門CG軟件的入門介紹、CG軟件選購指南等，複雜如荷里活大師的影片製作概念、最新CG技術應用都有。八月號的特集是以遊戲CG來介紹CG製作，附錄的數碼影片後期製作入門也相當吸引。



1級猛料 4個隱藏人物

遊戲：私立 JUSTICE 學院
機種：PlayStation

在遊戲中是有4個隱藏人物的，只要玩者在EVOLUTION DISC和ARCADE DISC中的單打模式中以ひらた、夏、テファニー和響子完成遊戲，便可以得到相對的隱藏人物，有穿運動裝的ひらた、校服的夏、校服的テファニー和睡衣的響子，而得到的隱藏人物會有新的「愛與友情 TWO PLATON」，隱藏人物如在EVOLUTION DISC得到，是不可以在ARCADE DISC中使用的，所以玩者應該在兩碟都達成條件，得到的隱藏人物是可以在任何模式中使用。



■有一個完整的選人畫面了



■ひらた2



■夏2



■テファニー2



■響子2



■新的「愛與友情 TWO PLATON」

2級勁料 擁有所有道

遊戲：BROKEN HELEX
機種：PlayStation

玩者只要在遊戲進行中暫停遊戲，然後將游標移到“HELP TEXT”，在那 同時按下「L1、L2、△、×」便可以得到所有裝備；如果玩者同時按「SELECT、□、○、×」的話，便可以有齊所有的武器，以這一個姿態去進行以後的遊戲，相信也沒有太大的難度啊。



■如輸入前者便可以有齊裝備

■再輸入之後的便可以有齊武器

3級好料 新增背景

遊戲：新世紀EVANGELION與愉快的同伴們
機種：PlayStation

在自由對戰模式中，如果達到表中的條件，便會出現有關的桌面背景



■可以選用不同的桌面背景（麻雀紙）

使用角色	累積點數	出現項目
レイ	70000	シンジ的桌面背景
アスカ	90000	アスカ的桌面背景
ミサト	150000	チラシ的桌面背景
ナディア	160000	アスカ•シンジ•レイ•ペンペン的桌面背景
ジャン	100000	粉紅色的桌面背景
マリー	40000	正統的桌面背景
ノリコ	120000	淺藍色的桌面背景
ユンコ	90000	粉紅色的花的桌面背景
カズミ	120000	綠色的桌面背景，周圍有植物



隱藏車及隱藏商店

提供者：許嘉豪

遊戲：四驅兄弟~ETERNAL WINGS
機種：PlayStation

玩者若要使用隱藏車，便要在故事模式中以特定的車去完成遊戲，這樣便可以得到有關的隱藏車了。使用「KNUCKLE BREAKER」完成遊戲，「PHANTOM-BLADE」便會出來挑戰玩者，在贏了它之後便可以使用了；使用「MAX BREAKER」完成遊戲，「VISE INTRUDER」便會出來挑戰玩者，在贏了它之後便可以使用了。

而當玩者使用「FIRE STINGER」完成遊戲，在看過爆機畫面後，開始新的遊戲，便會發現在CONTINUE下多了一項，玩者便會使用「RAY STINGER」對着「FIRE STINGER」，在贏了它之後便可以在對戰模式中使用了；如果玩者是使用「BERCKAISER」，在戰勝後便可以在對戰模式中使用了。

要進入隱藏商店的方法便要完成了第六戰，然後移動到畫面的最右上按決定，這樣便會出現隱藏商店了，不過內裏所賣的貨物是跟之前的一樣，但是便不須要走到最頭了。



■PHANTOM-BLADE



■VISE INTRUDER



■在畫面的最右上按決定



■雖然貨物是一樣，但是不用走到最頭買

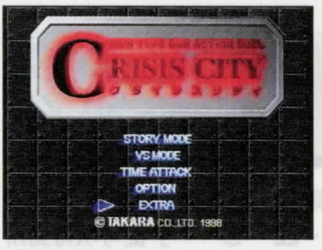
EXTAR MODE的出現方法

遊戲：CRISIS CITY
機種：PlayStation

要進入「EXTAR MODE」便要在遊戲的標題畫面中，順序輸入「上、下、左、右、×、○」，在成功之後在遊戲的選項畫面的最底部便會出現了「EXTRA」，在這一個模式中，敵人的出現地方不同了，也會有新的敵人出現，還有各關的介紹和襯直線畫面。



■在標題畫面輸入指令



■出現「EXTRA」了



■出現的敵人不同了



跟相同的船對戰

提供者：歐銘言

遊戲：CHORO Q MARINE Q BOAT
機種：PlayStation

使用了這一個秘技後，便可以在FREE RUN的時候跟相同的船隻比賽。玩者選擇了FREE RUN這模式後，在選擇賽道的畫面中順序輸入「上、上、下、上、×」，這樣玩者在進入了比賽後，便會跟相同的船隻對戰了。



■選擇了FREE RUN這個模式後



■在這裏輸入指令



■這樣的比賽才公平嘛

2級勁料 增加遊戲的CREDIT

遊戲：超人迪加＆超人戴拿 兩道新的光芒
機種：PlayStation

玩者有了這一個秘技，便可以輕易地完成遊戲了，玩者在進入了CONTINUE的畫面後，按緊SELECT，然後順序輸入「L2、R1、R2、L2、L1、R2、L1、R1」，在成功輸入後，玩者便會發覺遊戲的CREDIT增加了。



■又輸了，怎麼辦

CONTINUE
02
CREDIT 05

■在這一個畫面中輸入以上的指令

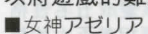
CONTINUE
03
CREDIT 98

■便可以增加了遊戲的CREDIT

3級好料 追加新角色

遊戲：WAKUWAKU MONSTER
機種：SEGASATURN

在遊戲的故事模式中的兩個女神是可以選擇的，在選擇角色的畫面中「按着上和B」來選擇角色，便可以使用女神アゼリア，而玩者若是「按着下和B」來選擇角色的話，便可以使用女神ルアージュ，她們都有極高的能力。如果玩者在對戰模式的難易度調整畫面中「按着L」來按「X」，遊戲的難度便會增加一個，這樣便可以將遊戲的難度提高了。


■女神アゼリア


■女神ルアージュ


■挑戰高難度





1級猛料 使用所有角色

遊戲：SUPER ROBOT SPIRTS
機種：N64

於上一期的秘技工場中的秘技，如果真的要集齊所有機體，是有一定的困難，但是玩者只要在遊戲開始後，在DEMO出現「BANPRESTO」的LOGO的時候輸入「L」9次、「R」7次、「Z」1次、「C下」10次、「C右」5次，在成功輸入之後，便可以使用遊戲中所有的隱藏機體了，但是這一個秘技更加困難。



■在這時輸入指令



■有齊了所有機體了



HELLO CHARLIE



PlayStation／ACT／ENIX／420港元
© 1998 Rhythm&Hues／ENIX

一隻使人玩得十分愉快的遊戲，主角CHARIE的動作除了多之外更是十分有趣，而遊戲中最大的特色便是主角的體溫會隨著時間而上升，十分抵死。遊戲的水準並不低，畫面細緻、隨所出現的動畫極多，絕對有一看的價值。喜歡這類型動作遊戲的人一定不要錯過。(積奇)

評分：

人物／機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂／音效：3.5分
故事：2分
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：2.5分
難易度：3分
移植度：－－分
平均分：3.1分

一隻非常有趣的動作遊戲，當中人物設計更是一絕！遊戲的CG OPENING做得十分精彩，加上刺激緊張的劇情配合之下，令遊戲充滿吸引力。至於玩法方面，玩者除了需要左閃右避之外，有時更需要各位的機智而能化險為夷。不過，遊戲在視點方面，有時會令玩者較難分辨前方究竟是出路還是陷阱。幸而遊戲會時常出現提示，令玩者迷路的機會大大減低。(Agent X)

評分：

人物／機械：3分
畫面：4分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：4分
移植度：——
平均分：3.25分

那孩子是哪裡的孩子



PlayStation／SLG／SUCCESS／5800日圓
© 1998 SUCCESS

又一個戀愛育成遊戲，整體上不過不失。人設方面算是不錯，較特別的便是遊戲內的「話題」，和女孩子説話沒有話題便不成了。另一方面，可以選擇情敵的多少更是一項「找苦來辛」的新設定，可是如果贏了其他對手時，其滿足感卻十分大。和同類型遊戲相比，這遊戲亦算有它過人之處。(積奇)

評分：

人物／機械：3分
畫面：2.5分
音樂／音效：2分
故事：2分
操作性：3分
投入度：2.5分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：－－分
平均分：2.7分

這是個可以選擇不同的人物來追求女孩的戀愛遊戲。筆者覺得這遊戲最有趣的地方就是遊戲中的話題系統，因為到不同的地方可以找到一些話題，用不同的話題與女孩交談，而難度方面，這遊戲的玩法可算是十分簡單，用話題就可以令女孩增加好感度，不過當中的人物設定就差了一點。(怪傑)

評分：

人物／機械：3分
畫面：2.5分
音樂／音效：3分
故事：2.5分
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：2.5分
難易度：3.5分
移植度：－－分
平均分：2.94分

SUPER B-DA MAN BATTLE PHEONIX 64



N64／ACT／HUDSON／6800日圓
© 1998 HUDSON SOFT
© 今賀俊・小學館・TAKARA

遊戲內共有10多個迷你遊戲，真的是十分抵買。而且多種類的模式亦十分耐玩，於中途所取得的「B-DA珠」可以於各個模式內使用更是有一玩再玩的價值。可是筆者略嫌遊戲內的畫面較為簡單，多人混戰亦使人提不起興趣，一些遊戲不用光線鎗(可惜N64沒有)來玩亦十分不便。如一心想玩雙打的人，這個遊戲的會是一個好選擇。(積奇)

評分：

人物／機械：2分
畫面：2.5分
音樂／音效：2分
故事：－－分
操作性：2.5分
投入度：2.5分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：－－分
平均分：2.5分

無話可説，在這個時候能夠造出這麼強的多邊形，就只有N64吧！但是遊戲並不是完全取決於它的畫面，還有遊戲性的。事實上這個遊戲的操作實在不敢恭維，不過「儲B—DA道具」一項仍可以令人想忍耐下去………(古拉拉_B)

評分

人物／機械：3分
畫面：3.5分
音樂／音效：2.5分
故事：——分
操作性：2分
投入度：2.5分
原創性：1.5分
難易度：3分
平均分：2.25分

卒業M ～生徒會長的華麗陰謀～



Playstation／AVG／イースリースタッフ／6800日圓
©1998イースリースタッフ/有栖川ケイ・ワンダーファーム/ウエストン/マーカス

由於筆者是一位男孩子，所以並未能夠真正享受到這隻遊戲的樂趣！哈哈！這是因為遊戲中，玩者是扮演一名女孩子，而且更要向心儀的男孩表白，所以如果玩者是一名女孩的話，相信必定會比筆者更加投入遊戲故事當中。至於遊戲故事本身，需要推敲的地方實在不多，因此玩者只要不斷在各處出出入入，就多數會有收獲！(Agent X)

評分：

人物／機械：2分
畫面：2.5分
音樂／音效：2分
故事：3分
操作性：2.5分
投入度：1.5分
原創性：3.5分
難易度：2.5分
移植度：
平均分：2.06分

很久以前就已經有玩《卒業》的在下，拿起《卒業M》實在會有一種很另類的感覺，因為眼見當日的五名可愛女孩變成五名性格以至名字都相差不大的男孩，感到異常的不愉快，自問亦算是正常的男性，總不可能很投入地去追男孩子吧，當然，若然是女性玩者的話，只要你認為這五人是美男子的話，就一定可以很投入地玩，這就是以人物掛帥的遊戲的特色吧。(J.J)

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂／音效：2.5分
故事：3.5分
操作性：2分
投入度：0.5分
原創性：2.5分
難易度：2.5分
移植度：——
平均分：2.31分

總評：

哈哈！終於渡過什麼五窮六絕了，因為這個月所推出的遊戲比五、六月為多，而當中還有多個令人期待的作品，例如PlayStation有：充滿解謎成份的OVER BLOOD 2、每每都有人生決擇的擁抱季節、多多問題的心跳之放課後、以殺人藝術見稱的影牢~刻命館之真章和到處斬殺敵人的武藏傳，而SATURN就有舊作番新推出的LUNAR 2，以及由AV女優配音的狙擊千金小姐，這些都是七月初至七月中旬的大作，不過在這些遊戲裏，筆者最喜歡的就是擁抱季節，這可能是筆者喜歡動畫的關係。(怪傑)

POCKET MONSTERS' STADIUM



N64/任天堂/ETC/6800日圓
© 1995,1996,1998 NINTENDO / CREATURES INC. / GAME FREAK INC.

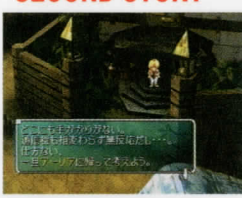
現在看任天堂的策略，好像很想把GAME BOY及N64拉在一起，好像9月下旬推出的COLOR GAME BOY，還有這隻《POCKET MONSTERS' STADIUM》。在GAME BOY版《POCKET MONSTERS》龐大的銷售量下，令這隻N64版的銷量也有一定保證。說回遊戲，可以用回GAME BOY的DATA絕對是一大賣點，而且也實踐了「於手提機養育、在家用機對戰」的遊戲概念。而且怪獸們的仔細度實在令人無話可説，相比起GAME BOY時的戰鬥簡直高出了千萬個LEVEL。不過，若果能出場的怪獸數量更多的話就更PREFECT了。(小健健)

評分：
人物/機械:4.8
畫面:4.9
音樂/音效:4.3
故事:——
操作性:3.8
投入度:3.0
原創性:4.9
難易度:3.6
移植度:——
平均分:4.18分

可配合售出已超過500萬盒的GAMEBOY遊戲《POCKET MONSTER》，這個N64作品在自己的心目中就有如SUPER GAMEBOY一樣，當然，接上N64後增加的模式絕對是所有《POCKET MONSTER》迷所期待的，相信其他廠商亦會很期待看見這次N64和GAMEBOY聯成一線後的成績，到底攜帶用遊戲機適合數碼暴龍類簡單的遊戲還是像《POCKET MONSTER》那樣較有遊戲性的作品呢？(J.J)

評分：
人物/機械:4分
畫面:4.2分
音樂/音效:3.5分
故事:——
操作性:3.5分
投入度:4分
原創性:4.5分
難易度:4分
移植度:——
平均分:3.96分

STAR OCEAN THE SECOND STORY



PlayStation/RPG/ENIX/420港圓
© 1998 tri-Ace Inc · LINKS · Minato Koio · ENIX

由於筆者並沒有玩過前作故無法將兩者作出比較，只能對此作的表現給予評價。它像《FF 7》和《SAGA FRONTIER》那樣使用了高質素CG背景，提高了進行遊戲時的觀感，而可能是製作CG之技術水平不夠高的關係角色反而不會顯得格格不入，當然其另一魅力便是充滿自由度的冒險系統及故事，尤其是在自行調製藥物和武器時更為明顯。(FUKUDA)

評分：
人物/機械:3.5分
畫面:3.5分
音樂/音效:3.0分
故事:3.5分
操作性:3.5分
投入度:3.5分
原創性:4.0分
難易度:3.0分
移植度:——分
平均分:3.44分

《STAR OCEAN》這遊戲筆者在超任的時候已經很喜歡，因為遊戲中的道具十分有趣，遊戲的故事也十分好，而第二集移植到PlayStation後，遊戲的畫面大大的強化了，尤其是在角色移動時的光暗效果做得很好，而遊戲的音樂也能夠做出適合的氣氛。不過筆者最欣賞的地方便是它的LOAD碟時間，它比很多的遊戲快，節省了不少時間。（非洲）

評分
人物/機械:3.5分
畫面:4分
音樂/音效:3.3分
故事:3.5
操作性:3分
投入度:3.3分
原創性:3.3分
難易度:3分
移植度:——分
平均分:3.36分

魯邦三世 金字塔的賢者



SATURN/ACT/Asmik Ace Entertainment/5800日圓
©モンキー・パンチ/TMS・NTV
©Asmik Ace Entertainment Inc./東北新社

唔！筆者覺得它充滿了《古惑狼》及《TOMB RADIER》的影子，尤其那位可能和馬騮有血緣關係的魯邦三世，走起路來真的和古惑狼非常相似！至於遊戲畫面方面，同樣是機能的關係，所以其3D立體實在做得強差人意。另外，當中的過場動畫亦並不出眾，因此除非你是這套動畫的擁護者，否則……。不過，遊戲的難度並不高，年齡較小的朋友相信會更易接受。(Agent X)

評分：
人物/機械:2分
畫面:2分
音樂/音效:2分
故事:3分
操作性:3分
投入度:2.5分
原創性:2分
難易度:2分
移植度:——分
平均分:2.31分

以SATURN的機能來説，這個立體冒險遊戲總算過得去。畫面的表現不用説也知道不甚討好，動畫亦不大流暢，可是單以遊戲性而言並不差。雷朋的表現十分有趣，金字塔內的謎題亦令人玩得十分投入，得到一些寶物時，雷朋更會大聲歡呼，十分過癮。除了畫面的表現較差外，喜愛立體冒險的「雷朋迷」可以考慮。(積奇)

評分：
人物/機械:3分
畫面:2分
音樂/音效:2分
故事:1.5分
操作性:2分
投入度:3分
原創性:2分
難易度:2.5分
移植度:——分
平均分:2.3分

GUARDIAN FORCE



SATURN/STG/SUCCESS/5800日圓
©SUCCESS 1998

由於自身戰車的炮塔可以作360度回旋，因此在遊戲中玩者將會享受到縱向及橫向射擊雙重的樂趣。此外，遊戲的難度亦非等閒之輩所能接受，故此喜歡挑戰高難度射擊遊戲的朋友，便一定要試試。至於遊戲中較為特別的地方，就是若能以有限的時間內消滅敵人的中BOSS，便會取得額外的分數。雖然此設計真正作用不大，但亦不失為一個創新的嘗試。(Agent X)

評分：
人物/機械:3分
畫面:3分
音樂/音效:2分
故事:2分
操作性:2.5分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:4分
移植度:——分
平均分:2.81分

感覺和業務用的遊戲沒有太大分別，不論是機體造型、畫面用色、難易度等等都充滿八十年代的業務用遊戲的氣息。這個遊戲的難易度可以比美「怒首領蜂」，不是因為子彈密度高，而是本身機體的速度慢，加上操作困難（所指的是基本設定那個），要爆機實在是難事。簡單一句，這個是週末下午沒事做時玩的遊戲。(古拉拉_B)

評分
人物/機械:2.5分
畫面:2.5分
音樂/音效:2.5分
故事:2分
操作性:1.5分
投入度:1.5分
原創性:2分
難易度:2.5分
平均分:2.13分

WACHENRODER



SEGA SATURN/SRPG/SEGA/6800日圓
© SEGA ENTERPRISE., 1998

小的一向都很少玩SLG或SRPG，這次因為做攻略的緣故才會主動去玩這遊戲。但是，這遊戲卻令小的不但不會厭惡，反而令小的更有心機玩下去，原因是他有着一些與別不同的遊戲元素，令戰略性大幅加強，另外，這隻遊戲雖然是單線進行，但是其中的劇情也相當有意思。而如果是一些不黯日文的玩家，即使只玩其中戰鬥，小的相信也不會覺得沉悶。(小寶寶)

評分：
人物/機械:3分
畫面:3分
音樂/音效:3分
故事:3分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:3分
移殖度:——分
平均分:3分

SRPG我玩得不多，而這隻《WACHENRODER》給我的感覺也蠻不錯。喜歡它武器系統創新，用得多居然會過熱，要在它「水滾」將其冷卻，十分有趣。另外也不得不提那些有機關的3D版圖，由於有機關及高低差之影響，令遊戲的戰略性大增，但當然玩者要花的腦汁就會更多囉。不過，SATURN的多邊形處理還是不大理想，而且故事及世界觀比較古怪之餘，有時更會花太多時間下去交代故事，活活把玩遊戲的悶死。(小健健)

評分：
人物/機械:3.8
畫面:3.3
音樂/音效:3.4
故事:3.1
操作性:3.8
投入度:3.8
原創性:4.0
難易度:4.0
移植度:——
平均分:3.65分

無責任遊戲評壇

SD GUNDAM G GENERATION



PlayStation／SLG／BANDAI／420港元

筆者多年前玩「大戰略」系列時，已想若將GUNDAM世界融入這系統內相信會十分有趣，現在這遊戲總算完成心願。系統基本是將歷代SD的戰略遊戲、大戰略及SUPER ROBOT的特色大混集。「回收」這新增的系統實在十分有趣，收集和設計MS的過程亦令遊戲生色不少，以歷代高達的故事作遊戲背景更令投入度大增。可惜SAVE和LOAD GAME的速度令遊戲節奏大減，要LOAD十多秒的戰鬥畫面更是令人又愛又恨(幸好可關掉)。但喜歡GUNDAM的話，這些缺點只是小問題罷了。(零式迪爾)

評分：

人物／機械：4分
畫面：4分
音樂／音效：3.5分
故事：3.5分
操作性：3.5分
投入度：4.5分
原創性：3.2分
難易度：3.5分
移殖度：——分
平均分：3.71分

這個集合了不同機種的高達遊戲，真是十分不俗的，因為這遊戲的新增開發系統和獨有的CAPTURE系統，都令到這遊戲的可玩性提高了很多很多，以及再加上可以從遊戲中看見曾經叱吒風雲的MS和一些精彩的經典場面。如果玩者是高達和戰棋迷真是不容錯過。(怪傑)

評分：

人物／機械：4分
畫面：3.5分
音樂／音效：3分
故事：3.5分
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：4分
難易度：3.5分
移植度：一分
平均分：3.5分

GUNBARL



PlayStation/STG/NAMCO/328港元

在這個射擊遊戲裏，除了繼承了前作大受好評的模式，還加入了一個類似RPG遊戲的THEME PARK MODE，NAMCO不單增加了這個模式，還創作了很多不同玩法的MINI遊戲，而當中有易有難，令到玩者不會感到遊戲很乏味。筆者覺得這遊戲中的不同玩法的模式，令整個遊戲的遊戲性增加了不少。(怪傑)

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：3.5分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：3分
投入度：4分
原創性：4分
難易度：3分
移植度：一分
平均分：3.25分

一隻MINI GAME於一身的射擊遊戲，因其搞笑的人物和古怪的MINI GAME，令上一集《GUN BULLET》在街機推出的時候大受歡迎，而這一集還加插了一些新的地方和MINI GAME，如當中的TRAINING MODE便可以讓玩者先熟習各MINI GAME的玩法，以應付其他的模式，而THEME PARK MODE便更加有趣了，因為有一些遊戲是不會在其他模式出現的啊！（非洲）

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3.5分
難易度：3分
移植度：—
平均分：3分

BIO HAZARD DIRECTOR'S CUT DUAL SHOCK Ver./ BIOHAZARD 2 DUAL SHOCK Ver.



PlayStation／AVG／CAPCOM／3800日圓(1)4800日圓(2)／對應振掣

兩集《BIOHAZARD》改以對應掣的設計再次推出，本來是可以說得通的，但廠商卻加入了一些新模式，令想玩的人被迫要再買一次，特別是用《1》的DATA可直接玩《2》的「EXTREME GAME」，簡直就是強迫人家兩隻買齊的做法，不過在下亦頗為欣賞「EXTREME GAME」之中，敵人沒固定出現模式的設計，因為這令遊戲耐玩的多，但遺憾是近來每個遊戲也振個不停，所以改為振動版後，亦感受不到太大的分別，甚至有點理所當然的感覺……(J.J)

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：2.5分
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：3.5分
難易度：4分
移植度：——
平均分：3.19分

得曾有一個比喻：「現在的遊戲快要到一個地步，就是SLG中問玩者要做甚麼時，也對應震動器。」雖然遊戲的畫面有少許的改進了，加入了一隻SAVE DATA DISK(《B.H. D.C.》)，但是震動的一部份實在來得很無謂，而且筆者覺得「震」只是因為遊戲不夠驚嚇性才要有的。這是適合還未買這兩個遊戲的玩者去買來收藏的版本。(古拉拉_B)

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：3.5分
故事：3.5分
操作性：2.5分
投入度：2.5分
原創性：1.5分
難易度：2.5分
平均分：2.75分

3D格鬥創作室



PlayStation／ETC／ASCII／5800日圓

這一類的創作遊戲，早陣子已經推出過數集了。而這一隻《3D格鬥創作室》，因為LOAD的碟時間長，令筆者有點不耐煩，其製作招式的步驟過於煩複，就算很花心機也不會有理想的效果，音效比較單調，最可惜的地方便是不可以更改角色的樣貌，不過如果玩者只是以創作的心態去玩這遊戲也可以，但若是以玩3D格鬥的話，便要考慮一下了。（非洲）

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：2分
音樂／音效：2.5分
故事：--
操作性：2.5分
投入度：2分
原創性：2.3分
難易度：3分
移植度：—
平均分：2.4分

一個讓玩了3D格鬥遊戲以久的人，造出自己喜愛的遊戲的好機會，可惜裏面各樣設定實在太仔細了，而且沒有對應滑鼠，令到創作變得繁複，缺乏耐性便會覺得很無味。不過事實上這的而且確不是一個遊戲那麼簡單，還可以了解到真正格鬥遊戲的種種設定，實在不俗。(古拉拉_B)

評分

人物／機械：2.5分
畫面：3分
音樂／音效：3.5分
故事：——分
操作性：2分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3分
平均分：2.5分

爆走兄弟LET & GO!！ ETERNAL WINGS



PlayStation／RAC／JALECO／5800日圓

唔？迷你四驅懂自己轉彎？很怪吧？不過這遊戲的迷你四驅就有此技能，就如搖控一樣。其實這遊戲的水準比我想像中高，不但遊戲內之人物、四驅車甚至車的必殺技都忠於原著，賽車畫面就夠流暢，不俗不俗。再加上可自己砌賽道及買零件，有多刁鑽砌到有多刁鑽，實在滿足了不少四驅迷的夢想。不過嘛，故事模式太~~~短啦，令人很快玩厭。(小健健)

評分：

人物／機械：3.6
畫面：3.7
音樂／音效：3.0
故事：2.6
操作性：3.8
投入度：3.8
原創性：4.2
難易度：3.0
移植度：——
平均分：3.4分

坦白說積奇並不是一個LET'S＆GO迷，所以玩這遊戲時便當它是一個普通的賽車遊戲看待。遊戲的畫面並不算細緻，可取的是那些賽車卻十分有型和遊戲進行時頗流暢。個人較欣賞的便是那賽道EDIT模式，自由度頗高，於自製的賽道上飛馳的感覺真的不俗。可是整體上來說這個只是一個普通的賽車Game，如果是「LET'S」迷又另當別論。(積奇)

評分：

人物／機械：3分
畫面：2.5分
音樂／音效：2分
故事：一一分
操作性：2分
投入度：2.5分
原創性：2分
難易度：3分
移植度：一一分
平均分：2.42分

私立JUSTICE學園

PlayStationFIGCapcom420港元

話說小的是一個格鬥迷，尤其是Capcom的格鬥遊戲。小的還記得這遊戲業務版宣佈推出這遊戲時便開始「捕」住Capcom的網頁。當然，到現在已經移植至PlayStation，叫小的最驚喜的就是那個「養仔模式」(哈哈，小的已做出了一個暫時全公司最強的角色)，當然，要知道其中的精妙，就不要錯過由小的執筆的攻略哦(此乃廣告！)！(小寶寶)

評分:

人物/ 機械:4分
畫面:3.5分
音樂/ 音效:3.5分
故事:3.5分
操作性:4分
投入度:4分
原創性:--
難易度:4分
移殖度:4分
平均分:3.81分

雖然遊戲同樣是移植互換性基板SYSTEM 11的作品，但平心而論移植度就遠較以往的作品為之遜色，只能重現業務用版九成的效果，TEXTURE MAPPING和3D POLYGON表現始終亦未如理想。可是，廠方為遊戲加入各項的原創要素，令遊戲富豐了不少，而育成角色模擬遊戲「熱血青春日記」和重新開發調整平衡度的新版本，亦表明了廠方對遊戲的重視程度，以原創性而言是個非常出色的作品。(KOTARO)

評分

人物/ 機械:3.5分
畫面:3.5分
音樂/ 音效:4分
故事:3.5分
操作性:4分
投入度:3.5分
原創性:4分
難易度:3分
移植度:4分
平均分:3.67分

FIRE PANIC



PS/ACT/Sony Computer Entertainment Europe/358港元

這遊戲是一個以救火和救人為目的的ACTION遊戲，這種題材真是很少很少，雖然從畫面看似玩法十分簡單，但是並不是這樣的，因為玩者除了需要考慮救火和在哪裏可以找到被困的人，這就已經不易應付，還有考慮水的剩餘量和道具的使用，真是……。(怪傑)

評分：

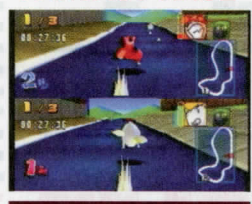
人物／機械:3分
畫面:2.5分
音樂／音效:2.5分
故事:2分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:—
平均分:2.75分

很有趣的一隻救火game，揸住一個斧頭同揹住個水袋就走去救火，真係好英勇。遊戲在load碟的時候，以遊戲主角在「長跑」的idea不錯，但是依然load得很慢。遊戲的畫面給筆者的感覺不太好，可以是太沈悶的原因吧，而各玩者玩這遊戲時一定要記住這一句話：「星星之火，可以燎原。」(非洲)

評分

人物／機械:2.5分
畫面:2.5分
音樂／音效:2分
故事:2.3
操作性:2.2分
投入度:2分
原創性:3分
難易度:2.5分
移植度:——分
平均分:2.31分

BOMBERMAN FANTASY RACE



PlayStation/RAC/HUDSON/328港元

這個以賽車形式來玩的BOMBERMAN遊戲，以及它利用過去BOMBERMAN系列出現的路兒和迪拿作比賽座騎，可算是十分特別，但筆者覺得這遊戲可玩的地方實在太少了，因為只有七條賽道可以比賽，而沒有一些隱藏賽道和一些特別BONUS，以及難度並沒有想像中那樣高。不過這遊戲亦都有它的可取之處，例如：金錢轉移檔案。(怪傑)

評分：

人物／機械:3.5分
畫面:3分
音樂／音效:3分
故事:2分
操作性:3.5分
投入度:3.5分
原創性:3分
難易度:4分
移植度:——分
平均分:3.19分

嚴格來説這並不是一隻賽車遊戲，因為遊戲內大家都是騎著隻路兒或迪拿在賽道上來跑，有時又要跳過賽道中的空隙，不如說是賽動物更為貼切。唔，其實它也是《孖寶賽車》那類「賽車技術為次，主要是在賽道設發陷害對手來得勝」的遊戲，大家一起開開心心鬥一場就是了。這麼一來，可真跟元祖的《BOMBER MAN》之風格十分吻合。不過，畫面流暢度不足，而且多邊形的製作也不見得花了很多心機。怎樣看，這也只不過是一隻中規中矩的遊戲罷了。(小健健)

評分：

人物／機械:2.3
畫面:2.4
音樂／音效:2.8
故事:——
操作性:2.8
投入度:3.0
原創性:3.1
難易度:3.7
移植度:——
平均分:2.87

娘孃特急



PlayStation／SEGASATURN／AVG／ASCII／6800日圓

唔……只要坐火車去一去旅行，便可以泡到這麼多女孩子，這一個構思真的不錯。遊戲中的女角們的樣子只是一般，反而在地方背景方面比較有水準。遊戲中可以去的地方太少了，雖然說是可以下車四處遊覽，但是一旦回到車上，所去的地方實在是沒有什麼變化，而玩者就算玩了很長的時間，也可能會徒勞無功，浪費了不少時間。(非洲)

評分

人物／機械:3分
畫面:3分
音樂／音效:2.5分
故事:2.5
操作性:2.5分
投入度:2.5分
原創性:3.3分
難易度:3分
移植度:——分
平均分:2.78分

能夠在一次旅途上結識到那麼的朋友，真的令筆者非常羨慕。遊戲中，筆者最喜歡的就是那些多樣而有趣的Mini Games。此外，各女孩子的造型亦十分可愛；而且玩者更可以乘坐日本新幹線到各處遊覽，就像真的去了日本旅行一樣。如果大家的零用錢不夠或沒有時間到日本旅行的話，相信這隻遊戲必定能夠令你望梅止喝的呢！(Agent X)

評分：

人物／機械:3分
畫面:4分
音樂／音效:3分
故事:3分
操作性:3分
投入度:2.5分
原創性:2.5分
難易度:2分
移植度:——
平均分:2.88分

秘密結社Q



PlayStation／SLG／RIGHT STUFF／5800日圓

好一個地底怪獸怪人GAME！創意充足，但是眼高手低，只有戰略部份實在是悶蛋，應該考慮加入模擬部份，例如自製怪人，設計秘密機地等等。超級慢動作！！立體多邊形爆炸！！！音樂令人昏昏欲睡！！！本來是一個十分好的構思，竟然落得如此下場……唯一可贊的是它的主題曲和結尾曲吧！(古拉拉_B)

評分

人物/ 機械:3分
畫面:1分
音樂/ 音效:3分
故事:3分
操作性:2.5分
投入度:1.5分
原創性:4分
難易度:2分
平均分:2.5分

WELL，一隻以特攝片反派為提材的戰棋SLG，所以內裡有極多特攝片時常使用的點子，一時騎劫幼稚園巴士、一時霸佔電視台發射站用以廣播怪電波。而且每次出動也很人齊，一個幹部加每集不同的怪人再加「基基」(戰鬥員是也)數隻。又有OPENING又有ENDING，真是傻得來又很有親切感。不過，概念雖好，但遊戲畫面實在不太理想，好像人物硬照既模糊、又醜怪。而且戰鬥的所謂多邊形人物實在可怕，而且背景又只得一個，明顯是在這方面落墨不足。(小健健)

評分：

人物／機械:2.3
畫面:2.2
音樂／音效:3.5
故事:4.0
操作性:3.3
投入度:3.9
原創性:3.8
難易度:3.3
移植度:——
平均分:3.28分

新GAME時間表

PlayStation

★:今期新增之遊戲

■:更改發售日期、售價、名字之遊戲

8月20日	■ABALABURN	TAKARA	5800日圓	ACT
	必殺彈珠 STATION	SUNSOFT	4800日圓	SLG
	實機角子老虎機 SPEED CR金閣寺3	CULTURE PUBLISHERS	4801日圓	ETC
	河邊垂釣~追尋秘境	PACK IN SOFT	4800日圓	SPT
27日	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
	銃夢~火星之記憶	BANPRESTO	6800日圓	ARPG
	GURUGURU大作戰	ASCII	價格未定	不詳
	時空偵探 DD2	ASCII	6800日圓	AVG
	心跳 PRETTY LEAGUE乙女青春日記	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	拳皇 京	SNK	5800日圓	FIG
	ASTRONOKA	ENIX	6800日圓	SLG
	CAPCOM GENERATION~第1集 擊墜王之時代~	CAPCOM	5800日圓	STG
	日本BOWLING協會推薦 KING OF BOWLING2 PROFESSIONAL編	COCONUT JAPAN	5800日圓	SPG
	Dancing Blade任性的桃天使!	KONAMI	5800日圓	ETC
	英雄傳説4朱紅色的水滴(暫稱)	GMF	5800日圓	RPG
	PARLOR STATION	GMF	5800日圓	SLG
	GTA	SYSCOM ENTERTAINMENT	6800日圓	ACT
	初戀情人節 SPECIAL	FAIMLY SOFT	5800日圓	AVG
9月3日	■NAVIT	ARTDINK	5800日圓	SLG
	每日貓曜日	BANDAI	5800日圓	SLG
	METAL GEAR SOLID			
	METAL GEAR SOLID PREMIUM PACKAGE	KONAMI	6800日圓	ACT
	在風之丘公園	KONAMI	9800日圓	ACT
	MYSTIC MIND	TECHNO SOFT	5800日圓	AVG
9月10日	★MAGICAL MEDICAL	KONAMI	5800日圓	RPG
	■心情浮動 MY BABY	ACCELER	5800日圓	ETC
	DOKI DOKI BOYACCHIO	KING RECORD	5800日圓	不詳
	COCKTAIL HARMONY	ASTROL	5800日圓	ETC
	怒·首領蜂	SPS	價格未定	STG
	誕生 21	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	封神演義	光榮	6800日圓	SRPG
	DOLPHINS DREAM	KONAMI	5800日圓	ETC
17日	GUBBLE	ASK講談社	ASK講談社	ACT
	U.P.P.	PANZOR SOFTWARE	4800日圓	不詳
	迴旋尾巴	BANDAI	5800日圓	ACT
	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	山路賽車 MAX2	ATLUS	5800日圓	RAC
	蒼狼與白鹿·元朝秘史	光榮	6800日圓	SLG
	KNIGHT &BABY	THOM SOFT	價格未定	不詳
	BISBIS SPECIAL	KONAMI	5800日圓	ETC
	蘭未的大江戶雙六 慶應遊擊隊外傳	VICTORY SOFT	5800日圓	ETC
23日	■STREET GORGEOUS KING	ENIX	價格未定	不詳
	■OVERDRIVING 3	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	RAC
	■將棋王	童	價格未定	TAB
	上海真的武勇	SUNSOFT	5800日圓	ETC
	童夢的野望 2THE RACE OF CHAMPIONS	OZ CLUB	6800日圓	SLG
	第五元素	HUDSON	價格未定	AVG
	STAR WARS MASTERS(暫名)	BPS	5800日圓	FIG
	CAPCOM GENERATION~第2集 魔界與騎士~	CAPCOM	價格未定	ACT
	NAMCO ANTHOLOGY 2	NAMCO	價格未定	ETC
	STARLIGHT SCRAMBLE戀愛候補生	KSS	價格未定	SLG
	DESTREGA	光榮	5800日圓	FIG
	三國志2	光榮	5800日圓	SLG
	織田信長傳	光榮	6800日圓	SLG
	神氣十足組	講談社	4300日圓	PUZ
	DX億萬富翁遊戲2	TAKARA	5800日圓	不詳
	Blaze & Blade Busters	T & E SOFT	價格未定	ARPG
	SLAYERS WONDERFUL~	BANPRESTO	6800日圓	RPG
下旬	■成為駕駛員吧!	PACK IN SOFT	價格未定	SLG
	■貓侍	HUMAN	價格未定	AVG
	設計衛門 KIDS	ATENA	5800日圓	不詳
9月	SPECTRAL FORCE II	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG
	THE GAMEMAKER	ACCELER	5800日圓	SLG
	最強之圍棋	伊藤忠商事	7800日圓	TAB
	END SECTOR	ASCII	價格未定	不詳
	Jaja馬四重奏 Mega Dream Destruction+	GMF	5800日圓	SLG
	GEOMETRY DUAL	TAKARA	5800日圓	AVG
	ADVANCED V.G. 2	TGL	5800日圓	FIG
	CAPTAIN COMMANDO	NEW	4800日圓	ACT
	serial experiments lain	PIONEER LDC	價格未定	SLG
	POWER LEAGUE	HUDSON	5800日圓	SPT
	SENTIMENTAL JOURNEY傷感之旅	BANPRESTO	5800日圓	TAB
	御神樂少女探偵團	HUMAN	價格未定	AVG
	目標!暢銷作品~光輝的第1屆新秀偶像歌唱大獎~	富士通電腦系統	價格未定	TAB
	RALLY DE AFRICA	PRISM ARTS	5800日圓	不詳
	百萬馬王	BANDAI	5800日圓	SLG
10月1日	■EXCITING BASS	KONAMI	5800日圓	SPT
	■BEAT MARIA	KONAMI	5800日圓	SLG
	■GUARDIAN RECALL~守護獸召還~	XING ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	傳情達意	元氣	價格未定	SLG
10月8日	三國誌 VI	KOEI	9800日圓	SLG
10月15日	■GANG WAY MOSTER	SME	5800日圓	不詳
	秘密戰隊 V DELXUE	每日 COMMUNICATION	價格未定	AVG
	MTB	SAMMY	價格未定	不詳
	GRAND NEW 島大冒險	秀和 SYSTEM	5800日圓	不詳
22日	★SIMPLE 1500系列 Vol.1 The麻雀	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	★SIMPLE 1500系列 Vol.2 The將棋	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	★SIMPLE 1500系列 Vol.3 The五目並	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	★SIMPLE 1500系列 Vol.4 The REVERS	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	★STRIKERS 1945 II	彩京	5800日圓	STG
	■五龍陣	ASUKU	價格未定	不詳
	L.S.D.	ASMIK	價格未定	ETC
	STREET BOARDERS	MICROCABIN	5800日圓	SPT
	火星物語	ASCII	價格未定	RPG
	火星物語 (10大付錄限定版)	ASCII	價格未定	RPG
	星之丘學園 學園祭	MEDIAWORKS	5800日圓	SLG
29日	御意見無用2	KSS	5800日圓	FIG
	CARDINAL SYN	SPARK	5800日圓	不詳
	男女商店會~初遇傳説之劍(暫名)	講談社	5800日圓	RPG
	AFRAID GEAR	ASMIK	5800日圓	SLG
下旬	PARLOR! PRO4 實機 SIMULATION GAME	日本 TELNET	5800日圓	ETC
10月	★海之 OH! YAH!	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
	鈴鹿&時間耐久 CROSS RACE TEAM	COCONUT ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC
	MAJOR LEAGUE BASEBALL TRIPPLE PLAY98	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	SPT
	O君的 LOGIC(SUN COLLECT BEST)	SUNSOFT	2800日圓	不詳
	麻雀 STATION MAZIN(SUN COLLECT BEST)	SUNSOFT	2800日圓	ETC
	DUKE NUKEM	KING RECORD	5800日圓	ACT
	貓貓關係	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
	森巴結他	SCE	價格未定	AVG
	ARMED FIGHTER	BANPRESTO	5800日圓	FIG
11月5日	★ZEUS CARNAGE HEART SECOND	ARKDING	5800日圓	SLG
	★爆發! 怒之鐵劍	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	★LUCKY LUKE	SAMMY	5800日圓	ACT
	★SPEED UP	SAMMY	5800日圓	不詳
19日	★SIMPLE 1500系列 Vol.5 The圍棋	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	★SIMPLE 1500系列 Vol.6 The花札	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	★SIMPLE 1500系列 Vol.7 The CARD	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	★SIMPLE 1500系列 Vol.8 The SOLITAIRE	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
26日	■EXDOUS GUILTY	IMADIO	價格未定	AVG
	EURASIA EXPRESS殺人事件	ENIX	價格未定	AVG
11月上旬	CARDUEL SPEICAL	GAPS	5800日圓	RAC
11月下旬	■1 on 1	MACHILDA	5800日圓	SPG
	戰船大和號	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	STG
11月	最強東大將棋	每日 COMMUNICATION	6800日圓	ETC
	美少女夢工場 GO!GO!公主	NINELIVES	5800日圓	SLG
	ZIGZAGBALL	UPSTAR	5800日圓	ACT
	要吃那精采的飯盒 2次 3次	POLYGRAM	4800日圓	SLG
	LIBEROGRANDE	NAMCO	價格未定	SOC
	修補遊戲軟件	IMAGINEER	價格未定	不詳
	雪割之花	SCE	價格未定	AVG
	破壞王 ~KING OF CRUSHER~	FIVE COMMUNICATIONS	價格未定	FIG
12月10日	真愛物語2	ASCII	價格未定	SLG
23日	山崎和西原的 DONCOR麻雀	MEDIA LINK	價格未定	TAB
下旬	陸行島不思議迷宮2	SQUARE	價格未定	RPG
12月	★鬼眼城	講談社	5800日圓	AVG
	★TALES OF PHANTASIA	NAMCO	價格未定	RPG
	★RACE GAME (暫稱)	NAMCO	價格未定	RAC
	電車 GO2	TAITO	5800日圓	ETC
	SOUND NOVEL EPISODE1 弟切草蘇生編	TUNE SOFT	價格未定	ETC
	EHRGEIZ	SQUARE	價格未定	FIG
	100萬日圓問答高手	富士通電腦系統	價格未定	ETC
	佐久馬式人生遊戲	TAKARA	5800日圓	TAB
	全日本摔角(暫題)	HUMAN	價格未定	SPG
	哥斯拉:CARD BATTLE(暫名)	東寶	6800日圓	TAB
	THOUSAND ARMS	ATLUS	價格未定	不詳
	新世代機械人戰記 BRAVE SAGA	TAKARA	6800日圓	SLG
98年夏	不死戰士再生俠	HUDSON	5800日圓	ACT
	TNT (THE NEXT TETRIS)	BPS	價格未定	PUZ
	FIGHTING EYES	SOLAN	價格未定	不詳
98年秋	RIDING REVOLUTION	MASIYA	價格未定	不詳
	TOY POP DREAMS	KSS	5800日圓	不詳
	Kitty The Kool!在歌舞伎 DANCE!DANCE!!DANCE!!!(暫名)	IMAGINEER	價格未定	ACT
	艾巴尼亞之少女~美麗的聖騎士們	MASIYA	價格未定	SLG
	聖龍傳説(暫稱)	BAP	5800日圓	ACT
	完全怪物世界	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	天下統一	伊藤忠商事	價格未定	SLG
	快刀亂麻	IMADIO	價格未定	ACT
	BATTLE ATHLETE大運動會 GTO	INCREMENT P	5800日圓	RAC
	GREAT HEAT	ENIX	價格未定	RPG
	BOYS BE...2nd Season(暫名)	講談社	5800日圓	AVG
	心緒不寧之預感	講談社	價格未定	不詳
	Dance!Dance!Dance!	KONAMI	價格未定	不詳
	凝望騎士 R 大冒險編	KONAMI	價格未定	AVG
	武戲	KONAMI	價格未定	FIG
	ANOTHER MIND	SQUARE	價格未定	AVG
	莉嘉伊亞傳説	SECI	價格未定	RPG
	邂逅相愛	SME	5800日圓	SLG
	木偶之夢	TAKARA	5800日圓	SLG
	對戰!!BATTLE SAGA	TGL	價格未定	SLG
	戰慄之門	TMF	價格未定	AVG
	日本職業麻雀聯盟承認 段位認定軟件 THE職業麻雀	NAXAT	5800日圓	TAB
	日本職業麻雀聯盟承認 本格職業麻雀 真 徹萬	NAXAT	4800日圓	TAB
	THE AIRS	PACK IN SOFT	價格未定	不詳
	追逐時間之少女	BANDAI	5800日圓	AVG
	AZITO 2(暫名)	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	久遠之絆	HORK	價格未定	AVG
	~es	VENTURN SOFTWARE	5800日圓	AVG
	來玩啤牌吧	BOOTM UP	4800日圓	TAB
98年冬	★桃太郎傳説	HUDSON	價格未定	RPG
	■BURGER BURGER 2	GAPS	5800日圓	SLG
	BATTLE 昆虫傳(暫稱)	JALECO	價格未定	不詳
	ECSAFORM	BANDAI VISUAL	6800日圓	RPG
	To Heart	Leaf	價格未定	AVG
	WIZARD'S HARMONY ANOTHER STORY	ART SYSTEM WORKS	價格未定	AVG
	TOWER DREAM 2	ACCELER	5800日圓	ETC
	BASS LANDING	ASCII	價格未定	SLG
	三一X俠	AROMA	價格未定	STG
	LITTLE RUBBER SEASON GAME	NTT出版	價格未定	不詳
	愛莉工作室 鍊金術士2	GUST	5800日圓	SLG
	黑眼睛之羅亞~Cielgris Fantasm~	GUST	5800日圓	RPG
	Prumui Prumui	CULTURE PUBLISHER	價格未定	ARPG
	Zill O'll	光榮	6800日圓	RPG
	想見你~你的微笑在我心中~	KONAMI	價格未定	SLG
	幻想水滸傳 II	KONAMI	價格未定	RPG
	DEEP FREEZE	SAMMY	價格未定	AVG
	給有一天會重遇的未來 -BOTTOM TOP-	SME	價格未定	SLG
	變成魔法師的方法	TGL	價格未定	ARPG
	瑪魯王國的公仔公主	日本 SOFTWARE	價格未定	SRPG
	MACROSS DIGITAL MISSION VF-X2(暫名)	BANDAI VISUAL	價格未定	STG
98年	★3D SHOOTING (暫名)	NAMCO	價格未定	STG
	★SMASH COURT 2	NAMCO	價格未定	不詳
	WIZARDRY~DIMGUIL~	ASCII	價格未定	RPG
	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	MEREMANOID	XING ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
	R.TYPE DELTA	IREM SOFTWARE	價格未定	STG
	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
	ASH TO ASH(暫名)	E3 STUFF	價格未定	FIG
	搖滾都市 OSAKA	KING RECORD	6800日圓	SLG
	玉繭物語(暫名)	元氣	價格未定	RPG
	Final One~into the mind~	GMF	5800日圓	ACT
	H.A.E~BEELZEBUB~	GMF	5800日圓	RAC
	MAGIC ANIMALS	J.WING	價格未定	SLG
	真髓·圍棋仙人(暫名)	J·WING	8900日圓	TAB
	一,二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
	3D機械人射擊(暫名)	小學館 PRODUCTION	價格未定	STG
	2999年之遊戲小子	SCE	價格未定	ETC
	LOVE GAME'S plus(暫名)	Tears	價格未定	SPT
	爆彈小子(暫名)	Tears	價格未定	ACT
	火魅子傳 戀解	博報堂	5800日圓	不詳
	高智能方程式 SAGA~極限速度~	VAP	5800日圓	RAC
	WELT OF EASTORIA	HUDSON	價格未定	RPG
	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
今冬發售	■FAVORITE DEAR	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳
	REFRAIN LOVE 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	SONATA	TEEN AND E SOFT	價格未定	不詳
	FINAL FANTASY VIII	SQUARE	價格未定	RPG
99年1月	SOUND NOVEL EPISODE2 鐮鼬鼠之夜	TUNE SOFT	價格未定	不詳
	決定!英雄學園!!	CSC MEDIA	5800日圓	不詳
	勇者王	TAKARA	6800日圓	AVG
99年2月下旬	PRESSURE ZONE	TAKI工房	價格未定	不詳
99年2月	SOUND NOVEL EPISODE3街~命運的交匯點	TUNE SOFT	價格未定	不詳
	MONSTER COLLECTION(暫名)	角川書店	價格未定	不詳
99年春	陸行島賽實	SQUARE	價格未定	RAC
	機動警察 THE GAME(暫名)	BANDAI VISUAL	價格未定	AVG

★今期新增之遊戲

■更改發售日期、售價、名字之遊戲

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
	賽道之狼 II	MDO	價格未定	RAC
	CLOCK TOWER 3	HUMAN	價格未定	AVG
99年	WORLD NEVERLAND 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
發售日未定	★ACTION RPG (暫稱)	NAMCO	價格未定	RPG
	★親子養育問答 MY ANGLE（暫名）	NAMCO	價格未定	不詳
	PIXEL DROP	HUMAN	5200日圓	ACT
	莫末浪漫 月華之劍士	SNK	價格未定	FIG
	ATHENA~Awakening From The Ordinary Life~	SNK	價格未定	AVG
	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	綠洲之王	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	厄惨（暫名）	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
	嘉莉安斯	ASCII	價格未定	AAVG
	多利弗斯魔法學園	ASCII	價格未定	AVG
	宇宙機動 VANARK	ASMIK	價格未定	SLG
	森林王國（暫名）	ASMIK	價格未定	SRPG
	眠之繭	ASUMIC ENTERTENMENT	價格未定	不詳
	BONO BOARD	AMUSE	價格未定	TAB
	依娜	IMAGINEER	價格未定	ETC
	DIGITAL ART COLLECTION（暫名）	IMAGINEER	2000日圓	ETC
	傳說樹面人的遺言（暫名）	WIZARD	價格未定	AVG
	勇者鬥惡龍 VII	ENIX	價格未定	RPG
	FAVORITE DEAR	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳
	MERCURY'S PRETTY	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳
	MING ROTOR（暫名）	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	FLY（暫名）	MDB	價格未定	AVG
	bad mojo	OPENBOOK9003	5800日圓	AVG
	羅賓爾斯之冒險	GUST	價格未定	AVG
	CAPCOM GENERATION~第3集~（暫名）	CAPCOM	價格未定	不詳
	CAPCOM GENERATION~第4集~（暫名）	CAPCOM	價格未定	不詳
	CAPCOM GENERATION~第5集~（暫名）	CAPCOM	價格未定	不詳
	D & D COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	ACT
	西拉薩傳說 黃金之帝國（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
	飛龍之拳 COLLECTION（暫名）	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	ARKS 1000~目標!究極召喚師~	CLEF INVENSION	價格未定	AVG
	頭文字D（暫名）	講談社	5800日圓	RAC
	SILENT HILL	KONAMI	價格未定	不詳
	ACTUA 冰上曲棍球	KONAMI	4800日圓	SPT
	CLINGLITTER	KONAMI	價格未定	AVG
	魂斗羅～戰爭的遺產～	KONAMI	5800日圓	STG
	JUDGE DEVIL 之大冒險	KONAMI	價格未定	ACT
	心跳回憶劇場系列 Vol.3	KONAMI	價格未定	AVG
	心跳回憶 2（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
	魔法藥	KONAMI	5800日圓	RPG
	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	5800日圓	RAC
	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	SLG
	GRUDA	CYBERTECT DESIGN	價格未定	STG
	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RPG
	HARD EDGE（暫名）	SUNSOFT	價格未定	不詳
	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
	CRUSH BANDICOOT 3	SCEI	價格未定	ACT
	HERMIE HOPPERHEAD 蘿蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
	PARAPPA 2（暫名）	SCE	價格未定	ETC
	1950 美國夢	SCE	價格未定	ETC
	馱果子屋 KID	龍工房	價格未定	不詳
	究極問題 請你告訴我	Tears	價格未定	ETC
	FARLAND SAGA 2	TGL	價格未定	SLG
	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
	億人都能觀看同英雄傳說~GO GO CASINO篇（暫名）	德間書店	4800日圓	TAB
	億人都能觀看同英雄傳說~GO GO麻將（暫名）	德間書店	4800日圓	TAB
	貼紙相機大作戰	TOMY	5800日圓	ETC
	DIRECTOR（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
	Cybernetic EMPIRE	日本 TELENET	價格未定	SLG
	JUMP KID（暫名）	NEW	價格未定	ACT
	TIE BREAK	BARDY	價格未定	SPT
	魔女大作戰	BANDAI	價格未定	不詳
	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	真機械人戰線	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	LIPROS（暫名）	VISUAL ART	價格未定	ACT
	OGARIAN 亞人傳（暫名）	VISUAL ART	價格未定	RPG
	"BACK侵食~既親的勇者們~·完結篇之後,向着明天!"	BING	5800日圓	SLG
	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
	重裝機兵 維京 2	MASIYA	5800日圓	ACT
	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
	HEAT PARK	TOMY	5800日圓	ACT
	超級耐力賽（暫稱）	MASIYA	價格未定	RAC
	深海傳說 人魚浩依多（暫名）	XING ENTERTAINMENT	價格未定	RPG

SATURN

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
20日	這是葛飾區龜有公園前派出所	BANDAI	2800日圓	不詳
	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	海邊麻雀	每日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
	桃太郎道中記	HUDSON	2800日圓	不詳
	古傳降靈術 百物語(SATURN COLLECTION)	HUDSON	2800日圓	不詳
	BULK SLASH	HUDSON	2800日圓	不詳
27日	SUCHIBAI ADVENTURE	JALECO	3800日圓	不詳
	BLACK / MATRIX	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SRPG
	CAPCOM GENERATION~第1集 擊墜王之時代~	CAPCOM	價格未定	STG
	變成魔法師的方法	TGL	5800日圓	SLG
9月3日	■魔劍美神ROYAL 2	角川書店	6800日圓	SRPG
17日	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	幻想水滸傳	KONAMI	3980日圓	RPG
23日	機動戰艦NADESICO THE BLANK OF 3 YEARS	SEGA	6800日圓	ETC
	CAPCOM GENERATION~第2集 魔界與騎士~	CAPCOM	5800日圓	ACT
	櫻通訊 REMAKING MEMORIES	MEDIA GALLOP	6800日圓	不詳
	SHINNING FORCE III SCENARIO.3決壁之邪神宮	SEGA	4800日圓	ARPG
	STREAM HEART	TGL	6800日圓	STG
	DIGITAL MONSTER VER.S	BANDAI	價格未定	SLG
9月	■SOLVICE	ALTRON	價格未定	不詳
	■The Legend of Heroes I & II英雄傳說	GMF	5800日圓	RPG
	麻雀學園祭DX	MAKE SOFTWARE	5800日圓	ETC
	BACKGUINER 甦醒的勇者們~飛翔篇~「潮逆的戰場」	VING	5800日圓	SLG
10月22日	★STRIKERS 1945 II	彩京	5800日圓	STG
10月29日	VIRTUA CALL S	KID	價格未定	SAVG
	VIRTUA CALL S 初回限定版	KID	價格未定	SAVG
	FIND LOVE ~RHAPSODY~	DAIKI	價格未定	AVG
	SEGA 三四郎 真劍遊戲（暫稱）	SEGA	4800日圓	不詳
10月	★電車GO! EX	TAKARA	5800日圓	ETC
	SEGA AGES	SEGA	4800日圓	ETC
	Mrs. Bag大冒險	VING	3800日圓	ACT
	初戀物語	德間書店	5800日圓	SLG
11月	FALCOM CLASSIC II	日本VICTOR	5800日圓	ETC
98年夏	FRIENDS~青春的光輝~(擴張RAM專用)	NEC INTER CHANNEL	價格未定	SLG
98年秋	DABBY STARION冒險	ASCII	價格未定	ETC
	ROOM MATE W	DATAM POLYSTAR	6800日圓	AVG
	MILLENNIUM FIRE	BANDAI	5800日圓	STG
	歡迎來到PIA CARROT 2	NEC INTER CHANNEL	價格未定	AVG
	WORSE WARS	ELF	價格未定	RPG
98年冬	美少女戰士 發售五週年限定版	JALECO	價格未定	ETC
	七間秘館 戰慄之微笑	光榮	7800日圓	AVG
98年	★NOEL 3	PIONEER LDC	價格未定	AVG
	音樂創作室 2	ASCII	5800日圓	ETC
	EDWARD RADY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	e'tude prologue~心動~	拓洋興業	價格未定	AVG
	3D機械人射擊	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
99年春	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
發售日未定	REQUIEM	日本ARTO MEDIA	價格未定	不詳
	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	英雄傳~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
	MONSTER MAKER神聖七首	NEC INTER CHANNEL	6800日圓	SLG
	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
	MARVEL SUPER HEROES VS 街頭霸王（4M擴張RAM專用）	CAPCOM	價格未定	FIG
	CAPCOM GENERATION~第3集~歷史從這裡開始	CAPCOM	5800日圓	不詳
	CAPCOM GENERATION~第4集~孤高的英雄	CAPCOM	5800日圓	不詳
	CAPCOM GENERATION~第5集~格鬥家們	CAPCOM	5800日圓	不詳
	D & D COLLECTION	CAPCOM	價格未定	ACT
	生化危機 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	無人島物語 考古學者 真相懂一郎（暫名）	KSS	5800日圓	AVG
	魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
	心跳回憶劇場系列VOL.3	KONAMI	價格未定	AVG
	怪物之王 黃昏之指環（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
	現代大戰略Strikes（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
	"WARRZ（暫名,MODAM 專用）"	SHOUEI SYSTEM	6800日圓	RPG
	SONIC THE FIGHTERS（暫名）	SEGA	價格未定	FIG
	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
	FARLAND SAGA 2	TGL	價格未定	SRPG
	開運！甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
	SUPER 301 S.Q.（暫名）	日本物產	價格未定	SLG
	U.S. DRUG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
	汽船海賊（暫名）	NEVERLAND COMPANY	價格未定	SLG
	莫烈嘉之城	PIONEER LDC	6800日圓	ARPG
	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	便利店時代(SEGA COLLECTION)	HUMAN	價格未定	SLG
	海賊大作戰	VING	價格未定	SLG
	"BACKGUINER 甦醒的勇者們~完結篇~「之後,邁向明天」"	VING	5800日圓	SLG
	彈珠戰士（暫名）	PLAY STAGE	價格未定	ETC
	制服~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	AROMA	價格未定	SLG
	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
	STARTING.ODYSSEY 3R尼和瓦姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
	REAL SOUND ~2 霧之音樂盒	WARP	5800日圓	AVG

DREAMCAST

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
11月20日	SEVENTH CROSS	NEC HOME ELECTRONICS	價格未定	SRPG
	PENPEN TRIICELON	GERNERAL ENTERAINMENT	價格未定	RAC
98年冬	D之食桌 2	WARP	5800日圓	AVG
	戰國 TURB	NEC HOME ELECTRONICS	價格未定	ARPG
	GODZILLA(暫稱)	SEGA	價格未定	不詳
99年2月	★往北去 White Illumination	HUDSON	價格未定	不詳
發售日未定	SONIC ADVENTURE	SEGA	價格未定	不詳
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG

N64

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
28日	IGI君	ACCLAIM JAPAN	6800日圓	ACT
9月25日	★SD飛龍之拳 64	CULTURE BRAIN	6480日圓	ACT
10月9日	Let's SMASH	HUDSON	價格未定	SPT
下旬	CITY TOUR GRANDPRIX全日本選手權	IMAGINEER	價格未定	RAC
11月下旬	BACK BUMBLE	UBI SOFT	價格未定	STG
11月	■KING HILL 64~EXTREME SNOW BOARDING	KEMCO	價格未定	RAC
	64大相撲 2	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	求求你怪獸	BOTTOM UP	6800日圓	不詳
	TONIC TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	不詳
12月	叮噹 2	EPOCH社	價格未定	不詳
98年秋	SIMCOPTER 64	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SLG
	ORGE BATTLE 3（暫稱）	QUEST	價格未定	SLG
	無關達傳說 64 時之洋琴	任天堂	6800日圓	ARPG
	BANJO與KAZOOIE之大冒險	任天堂	6800日圓	ACT
	比格油健康嗎（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
98年冬	★牧場物語 2	PACK IN SOFT	價格未定	SLG
	J LEAGUE TACTICS SOCCER	ASCII	7800日圓	SPG
	WIN BACK	光榮	7800日圓	ACT
	REV LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	爆笑人生 64 目標！超署王	TAITO	價格未定	TAB
	KAME LEON TRIST 2	日本 SYSTEM SUPPLY	價格未定	不詳
	湖旁釣魚 64	PACK IN SOFT	價格未定	SPT
98年	★MAGICAL TETRIS CHALLENGE FEATURING MICKY	CAPCOM	價格未定	PUZ
	愛笑~FLYING HUNTER	ACCLAIM JAPAN	6800日圓	不詳
	DUAL LORD 2（暫名）	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
	模擬飛行（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	賽車遊戲（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
未定	★ULTRA BASE BALL 64賓名版（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	走吧 我的馬	CULTURE BRAIN	價格未定	RAC
	忍者亂太郎 64	CULTURE BRAIN	價格未定	ACT
	EL TILL（暫名）	IMAGINEER	6980日圓	RPG
	與凶手解決164 偵探團	IMAGINEER	6980日圓	AVG
	SNOW SPEEDER	IMAGINEER	6980日圓	RAC
	FIGHTING CUP	IMAGINEER	6800日圓	FIG
	超空間夜間職業棒球王 2	IMMAGINEER	6800日圓	SPT
	職業指南麻雀[兵]	CULTURE BRAIN	6980日圓	TAB
	HIGH BRIDE HAVEN（暫名）	KONAMI	價格未定	ARPG
	惡魔城 3D（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	GABARY BATTLE 3000	日本 SYSTEM SUPPLY	價格未定	SPT
	MOTHER 3 奇怪生物之森（64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
	NBA 籃球（暫名）	VIDEO SYSTEM	6800日圓	SPT
	超級 DONKEY KONG（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	ACT
	卡比的 AIR RIDE（暫名）	任天堂	價格未定	ACT
	CABBAGE	任天堂	價格未定	不詳
	哥爾夫球（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	SIMCITY 64（暫名；64DD專用）	任天堂	價格未定	SLG
	小白獅	任天堂	價格未定	AVG
	超級瑪利奧 64-2（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
	超級瑪利奧 RPG 2（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
	無關達傳說 DD（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	ARPG
	火焰之紋章 64	任天堂	價格未定	SLG
	POCKET MON SNAP(64DD專用)	任天堂	價格未定	ACT
	BODY HARVEST（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST TALENT MAKER (64DD專用)	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST PICTURE MAKER (64DD專用)	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST POLYGON MAKER (64DD專用)	任天堂	價格未定	ETC
	金田一少年之事件簿（暫名）	HUDSON	價格未定	AVG

超級任天堂

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
25日	打比種馬(Lawson專賣)	任天堂	6000日圓	不詳
未定	我的女神（暫名）	KSS	10800日圓	AVG
	MAGIC BALL	PAW	6800日圓	TAB

NEO · GEO

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
7月30日	NEOGEO CUP'98 THE ROAD TO THE VICTORY(卡)	SNK	29800日圓	SOC
未定	THE KING OF FIGHTERS'98 DREAM MATCH NEVER ENDS(卡)	SNK	未定	FIG
	THE KING OF FIGHTERS'98 DREAM MATCH NEVER ENDS(CD-ROM)	SNK	未定	FIG



LW米奇話——

經過一輪籌備，《遊戲誌》終於請得馬榮成先生為我們繪畫《拳皇'98》攻略本的封面。其實在我們過去跟日本軟件製造商聯絡的時候，也想過我們能否像日本的遊戲雜誌一樣，請香港的畫師來繪畫遊戲插圖作封面之用。不過作為第一次，水準當然要夠高，否則就會給日本人以為香港的作畫水平低。我想，由馬榮成先生來製作授權攻略本中首個本地繪製封面的話，相信大家也會覺得最適當不過了。尤其是據米奇所知，馬榮成先生以前從沒繪畫過遊戲人物的插圖，以後也不知道會不會再畫，因此，這個封面就更具價值了。

明樹和你灣仔一日遊

其實本人認為無論去不去旅行亦可以玩得很愉快的呢！香港這地方就只是灣仔，便足夠你玩一天。大家可有記得大約在3年前有一間24小時營業的美國餐廳呢？現在雖然再沒有這間餐廳，但是在電腦商場29×的隔鄰，卻有一間在地庫的與美國餐廳同一格局的餐廳，喜歡念舊的你也可以到此重拾童年回憶（但是已不再24小時）。吃過了午飯，便可以到附近的三個商場逛逛，我們的專門店是在188，提醒大家他們是有訂購服務的，而且和藹可親好好商邁㗎！行過了商場，又可以到新會展的海旁欣賞風景，吹吹海風，多寫意。吃晚飯可以到萬寧後面街，一間在二樓的韓國餐廳，100元一位自助燒烤餐。不願歸家的朋友亦可以去世紀酒店的C. RED唱K，在星期日至四的晚上房租都是全免的，而酒店的restaurant十一點後是HAPPY HOUR，飲品買一送一。（茶類除外，所以最好問清楚。）

小健健雜談
勤奮老鼠先生的小故事

從前（其實都不是怎麼從前不從前的，只不過是胡亂找個詞來交代時間罷了）有隻小老鼠，為了養活妻兒，於是乎就四出找尋食物。某天，給牠發現了一條通往某戶人家廚房之秘密通道，這就是抽氣機扇葉之間那小小的空隙。就是這樣，每晚當這家人都熟睡過後，牠就會利用這條小通道，竄進這戶人家的廚房，開始牠一晚辛勤的工作。

不過好景不常，這戶人家的長男往往夜歸，又遲睡，故終於發現了這隻勤奮的老鼠。再經過一輪追逐、推理，這家的長男發現了牠是用抽氣機扇葉之間那小小的空隙竄進來的，而且進來之時間往往是於晚上十時過後。此時，這個男孩心生一計，就是整晚都把抽氣機開動，那麼老鼠就沒可能竄進來啦。於是乎他就把這個計劃告知其家人，而他們也大表讚同。

這晚老鼠先生如常想用抽氣機竄進其工作地點，不過抽氣機開動了，牠不能入去，故只好在門外團團轉。與此同時，此家的媽媽得知有老鼠由抽氣機竄進來，好奇心驅使之下便往觀察之。更把抽氣機關掉，看看扇葉之間是否真是那麼大，可讓老鼠通過。

當老鼠先生見到抽氣機關掉了，熟悉的通道又再出現於眼前，一步箭步便欲通過之。就在同一時間，媽媽驚覺有老鼠想竄入，便第一時間把抽氣機啟動，希望可阻止老鼠竄入。當老鼠先生在扇葉之間時，抽氣機亦隨之啟動。

以上就是發生在我家那勤奮老鼠先生的小故事。

開心的MS話——

◆日本的同學又回來探望MS，就在上星期六那天一同吃飯，彷彿來慶祝筆者的生日，在說話中提回以往舊事和現在大家的景況，可能已接近一年半時間沒相處過，感到佢有些甚麼不同，是筆者變了嗎？但不論是怎樣，筆者一定會好好珍惜這位朋友（友達は大切だから…）。

◆《機動戰士GUNDAM》的LD BOX SET PART 1出咗了！MS當然不會放過，可是價錢就真的實在…哈！算啦！這麼難得它會推出，MS只好省錢把它買回家，就當是買給自己的生日禮物。

◆在這月的2號晚與一班可愛的同事到尖咀唱K，豈料到他們竟順便慶祝筆者的生日，使到筆者感到這個晚上很開心，真的很多謝你們啊！

◆在MS手上還有很多事情未做，如家中的100多盒模型正在呼叫，400多隻VCD正在悲鳴，有340多隻遊戲正在慘叫，有數之不盡的愛藏正在哀號，究竟MS要放幾多日假才可打救它們呢？

P.S：雖然人有開心的時候，但始終總有很多不開心的時候，可是當這不到自己控制時，又要如何面對呢？是否甚麼都不理就是最好？這樣人又為何要理會其他事物呢？

…………山寺良牙的頭痛話

近來，無論是「室內」定還是「室外」，均是風雨多多，一不小心的話便很容易弄到「損手爛腳、頭暈身興」，希望各位讀者多注重身體及身邊的事物，以免中招！反正本人也沒心情及精神再寫，不如就此擱筆算了。

次回予告：休息「產休」了十分久的日本名聲優——井上喜久子小姐，如今再度復出，究竟過了這麼久後她有否大改變？下期「山寺良牙的編者話」會作少量報道。

赤目黑龍編者話

哈！《機動戰士 高達》的LD已經到港了，真是非常大盒呢！正！盒面又正，盒底又正，真是非常的抵買啊！雖然街價達差不多4000元，不過，其實這也是非常合理的，因為現時的運費非常高，再加上這個《機動戰士 高達》的LD BOX真是非常大，所以運費非常驚人！大家真是體諒一下。（←賣廣告……）

哈！哈！下期大搬屋，真係好好玩啊！當然有新任務要做，相信又會有排忙了，雖然係會辛苦一點，不過有好的改變始終是一件好事，做多一點工夫又如何，這總比沒有工開好得多呢！不論如何，請大家多多支持！！

（←又係賣廣告！）

ZERO迪爾吹吹水

某晚，與眾同事吹特攝水，由懵面超人無端端吹到變型金剛，令我想起一段難忘的劇情：話說某一話，博狂兩派又再大家互攻，又再各顯神通的時候，博派副官爵士在混亂中騎上猩猩叫的機面上攻擊，猩猩叫大喊：「放開我呀！否則會撞落地面攬住死呀！」爵士不慌不忙的說：「你叫我一聲呀叔我就放手。」「呀叔~~~~」猩猩叫一邊喊一邊撞落石堆，及時跳開的爵士瀟洒地說：「哈，幾時多咗個細姪連我都唔知。」哇！正呀！細路時看了這段戲，簡直覺得比輝哥在明美的歌聲下空戰、雪鹿在黃金稻草下漫步還要經典呀。

KOTARO話——

眼看競賽中，比其他選手遠遠落後，心裏的感覺好不難受，除了怪自己平時的墮性之外，雜念亦是一個極大的障礙，而經常分心令自己比以往的水準大為下降，要在僅餘的時間之中急起直追？或是放棄默忍自己是個不中用的人？還是……

時間總是流逝得不留半點痕跡，轉瞬又到終結的時候，回望過去着實發生了不少事，雖然很多很多是與拙者無關痛癢，可是卻遍遍被扯上關連，令人莫名其妙之餘，內心亦不太好受。

一直以來拙者只希望一切是出於自己的誤會，若因一己衝動而令身邊的人受傷害，拙者可真愧為人，即使有多大的理由，有時為了承諾和保護貴寶，卻會造出違心的事情，就算別人認為這是不足的表現，亦無力反駁半句。

的而且確，當回憶越變依稀時，那種痛心真是非筆墨能所形容，然而在拙者的回憶裏，仍缺少了一些似的……

自命可憐的人，不要覺得世人有負於自己，若易地移處去體會別人的感受，便會始知自己是何等渺小。



超級繁複吃力的積奇的編者話

雖然距離上期只是短短的兩個星期，可是積奇已經歷了有家歸不得、生離死別以及幾乎虛脫的日子了。話說家裡大裝修，在不能回家住之餘，更要把家裡所有佔有位置的東西撤離，眼前放著的十數廿個盛滿重物的紅白藍，在沒有請人幫手的情況下，積奇便以健身為名自己……。

除了死物外，家裡還有一隻小貓，亦因為以上的關係把她移往別處。可是慘劇亦發生了，自幼足不出戶的她，到了一個陌生地方後便找地方躲，可是卻給她掉進了一個衣櫃背後的罅隙裡去，除了衣櫃頂部外便沒有其他地方可讓她出來，而衣櫃又是無法移動亦有兩個人之高……。在沒有辦法又聽著她不斷悲鳴的情況下，最終還是給衣櫃裡開了個洞，而現在小貓亦去了人類不能入住的渡假屋渡假去了。

郵差叔叔多謝你……。

震驚！古拉拉_B之誕生！

話説從前武林之中，有兩名世外高人，二人惺惺相惜，最後更結世夫婦，一同行俠仗義。男的嬌俏可人、賢良淑德，女的風流倜儻、威風凜凜，二人雖然兇神惡煞但是心地善良。某日，二人走到十八鄉鄉工所傍的公廁，替鄉民解決公廁內為患的金頭烏蠅，本以為烏蠅完全被消滅之際，發現一隻拳頭般大小的烏蠅正在一塊石頭上「辦大事」。二人心靈相通，即時四目交投、四手合壁，使出了「石破LOVE LOVE天驚拳」，拳的威力十分驚人，令到廁格內的兩個黃伯假牙也出現鬆脱。不過，奇怪的事發生了，石頭裏竟然爆出一件嬰孩，並大聲地叫着「古拉拉_B！古拉拉_B！」，二人不明所以，但是因為要趕着去調查政府和外星人的陰謀，迫不得已將這個樣貌極似二人的嬰孩，放到太空囊送到斯比頓星……

（待續）

極度疲累小寶寶話

1.) 今期真係令小的非常超級絕對極其疲累，因為要顧及多方面，始終要付出的也是要多方面……

2.) 一多謝某星期日福田君的壽B宴，二多謝當晚唱K時酒井明樹君的生日蛋糕，當晚真係非常盡興哦！！

3.) 綺筠、嘉倩、彩子妹妹同埋你個小糖果細妹，好多謝你哋地哦 ~~

4.) 原來有好多事，當你唔知另一面的時候，總會認為別人犯下彌天大錯，但，當一知道別人的苦衷時……唉！

5.) 契娘呀契娘，雖然你身在遠洋，仔仲係好掛住哦…… 仔一有時間一定會寫信㗎啦……

6.) 在上一期書，尤其是近書尾時，小的整個人總是無精打采，悶悶不樂…… 但現在已經好多了！

7.) 火雞大學和友好的書友仔們哦 ~~ 我哋又就嚟可以日日見面囉 ~~~

8.) 非常慶幸這三天兩夜，雖然只睡得總共不足五個小時，但仍是精力充沛、開心異常，真係多得嗰兩支力保健 ……（咁都死唔去真係大命！）

9.) 小的將會於八月廿一日的晚上染回乖乖頭，由現在的金（有人話直情係白）色，染返到淺啡色，但係如果要我剪返短佢，或者染返到純黑的話，我就情願俾埋條命你囉！唉 … 要同長達大半年的金毛説再見了！

10.) 繼怪獸後又一收信事件……

非洲編者話　　知不知之間

故事發生於8月8日，於火車內......

非洲：「你知唔知？」

阿正：「我唔知。」

非洲：「唔知乜？」

阿正：「我唔知你問我知唔知乜。」

死氣喉：「我知佢唔知你問佢知唔知乜，但係我知佢唔知嘅嘢。」

阿正：「我都知你唔知乜啦，不過你唔知非洲唔比你知我知嘅嘢你知之嘛，咁非洲你比唔比佢知我知而佢唔知嘅嘢佢知呀？」

非洲：「我唔知你知乜，又唔知佢知乜，你哋知唔知我唔知你哋唔知嘅嘢？」

死氣喉：「我知你唔比我知佢知嘅嘢，又唔比佢知我知嘅嘢，但你知我哋知同唔知嘅嘢，其實你知唔知我知佢唔知乜，佢知我唔知乜㗎？」

非洲：「......比我組織一下先。」

阿正：「......」就在此時突然冒出一個濟公。

濟公：「我唔知你知佢知非洲知，唔知非洲知唔知阿正知死氣喉唔知我知死氣喉同阿正唔知呢？」

這一刻，車廂內突然靜下來，待了一會......

非洲：「玩夠啦，今日玩住咁多先。」然後這一班無聊的鬼東西便下車了。

下定決心打算搬屋的J.J話：

◆今期書的封面可謂一波三折，雖然各位現在所看到的是最初Ver1.0的版本，但事實上期間曾一度發展為Ver 3.0，實在難為了子濃，不過這封面亦的確是自己近來最滿意的一個，希望各位高達迷都會有此同感。

◆各大日本書店最近終於肯高抬貴手，降低至100日圓對八個八，反正已經對重見七算的日子不抱任何希望，要買的書到最後亦始終要買的，嗚嗚……

◆某夜回公司開電腦開工時，突然發現screen saver上出現不明飛行字體「你是大話精兼大白痴！」，明查暗訪之下，才知道是那可惡的小妹妹的惡作劇……

妳等着瞧吧……

怪傑開心與不開心的事：

為何筆者會這麼的開心，是因為筆者最近得知期待已久的「桂正和畫集」終於面世了，而香港亦已經有得買了，雖然筆者到現在還未購買（筆者覺得它的香港售價有點過份），單是知道畫集的原畫內容就已經令筆者雀躍萬分。

而不開心事就是筆者最近購買剛剛推出的《風雲》電腦遊戲，因為筆者想了解風雲的故事內容，但家中所使用的DISPLAY CARD真是不爭氣，令筆者不能在家中玩這遊戲。

AGENT X'S FILE EPISODE NO.:1-X02

長江流域水災嚴重，不少人無家可歸……

是天災？還是人禍？

但是我們依然要盡力去幫助他們！

總有一天，我們會發現大自然定律是不容許任意破壞。

只顧眼前利益而不理後果的人，最終必然會自食其果。

剛出廠但病仍未好的福田君話——

甚麼也不想説了，昨天因腸胃不適首次有幸（？）坐白車入了醫院，現在病仍未好但要繼續搏命趕稿，就此作罷。

PS. GLAY的《PURE SOUL》有點雷聲大雨點小，比較下LUNA SEA的《SHINE》好像高出少許，難道是製作時間不足的關係？

Game Music Station

Present by：編 & 聲優志望者山寺良牙



KONAMI專門負責改編遊戲樂曲的「短波形俱樂部」，終於輪到要改編《心跳回憶》的樂曲了。內容方面，當然是改編《心跳回憶》的背景音樂，雖說是改編了的BGM，但聽起來絕對沒有失去其原曲的風格，特別是第八首的「古都」，雖說是用現在樂器來演奏，但聽起來仍是有一股古色古香的味道；另外碟中收錄了兩首由「長沢ゆりか」所唱的歌，聽悶了REMIX BGM也可換換口味。(山寺良牙)

評分：6

發售商：KONAMI
編號：KICA-7873
發售日：7月3日
價格：3059日元

短波形俱樂部 Pro-fusion ～心跳回憶～

這個無論是主唱者名、或是碟的內容都好像與「GAME MUSIC」這個名字扯不上關係；但實際上，這位日本聲優——菅原祥子，就是《心跳回憶》中人物排名守著第一位的「虹野沙希」的配音。

為甚麼會介紹這碟呢？其實今次《菅原祥子～Sati's-faction～》中所收錄的歌，大多已在《月刊心跳回憶》中出過，而今次碟中亦會有多首新作的歌曲及由菅原祥子所作的歌曲；而今次令本人不得不介紹的，就是『虹野沙希唱廣東歌！』，碟內收錄的《思い出がいっぱい！》，其實就是以前「譚詠麟」所主唱的《我的替身》，聽「譚詠麟」所唱的就聽多了，不如試下聽聽由女聲「菅原祥子」所唱的《我的替身》日語版。(山寺良牙)



評分：7

發售商：KONAMI
編號：KICA-7871
發售日：6月26日
價格：3059日元

菅原祥子～Sati's-faction～



★★★8月 Game Music 推介★★★

君に STEADY Original Sound Track
遊戲：《君にSTEADY》
發售商：HONEY HOLUMON
編號：MGCD-1062
發售日：8月1日
價格：2854日元



b.l.u.e～Legend of water Drama CD
遊戲：《b.l.u.e～Legend of water》
發售商：PONYCANYON
編號：PCCB-00330
發售日：8月5日
價格：2940日元

Drama CD 心跳回憶 彩之愛歌 with you vol.2
遊戲：《心跳回憶DRAMA系列VOL.2 彩之愛歌》
發售商：KONAMI / KING RECORD
編號：KICA-7876
發售日：8月7日
價格：2854日元



孃樣特急 VOICE COLLECTION
遊戲：《孃樣特急》
發售商：FIRST-SMILE ENTERTAINMENT
編號：FSCA-10048
發售日：8月19日
價格：2548日元

RADIANT SILVERGUN Sound Track
遊戲：《FINAL FANTASY TACTICS / 蒼穹紅蓮隊》
發售商：東芝EMI(U-MIX)
編號：TYCY-5613
發售日：8月7日
價格：3059日元

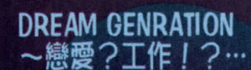


THE KING OF FIGHTERS '98～DREAM MATCH NEVER ENDS Original Soundtrack
遊戲：《拳王 '98》
發售商：PONYCANYON
編號：PCCB-00334(2枚組)
發售日：8月19日
價格：1890日元

鐵拳3 SEVEN REMIXES ～Ken Ishi produces～
遊戲：《鐵拳3》
發售商：PONYCANYON
編號：PCCG-00455
發售日：8月19日
價格：2940日元



GRAN TURISMO Rock Arrange
遊戲：《GRAN TURISMO》
發售商：FIRST-SMILE ENTERTAINMENT
編號：FSCA-10049
發售日：8月19日
價格：2854日元



DREAM GENRATION ～戀愛？工作！？…
遊戲：《DREAM GENRATION～戀愛？工作！？…》
發售商：日本COLUMBA
編號：COCX-30007
發售日：8月21日
價格：2825日元



GRAN TURISMO Original Game Soundtrack
遊戲：《GRAN TURISMO》
發售商：SONY RECORD
編號：SRYL-7354
發售日：6月20日
價格：2854日元



FIND LOVE 2～THE PROLOGUE Original Soundtrack
遊戲：《FIND LOVE 2》
發售商：KING RECORD
編號：KICA-7401
發售日：6月26日
價格：2500日元



BRAVE FENCER 武藏傳 Original Sound Track
遊戲：《BRAVE FENCER武藏傳》
發售商：DIGICUBE
編號：SSCX-10022(2枚組)
發售日：7月23日
價格：2718日元







拳皇'98蓄勢待發！
King Of 街機皇 ArcadeGame
THE KING OF FIGHTERS '98
DREAM MATCH NEVER ENDS
特刊系列
書展期間特價發售
《拳皇'98》角色總覽
124頁／A4／每本35元正
初探拳皇'98新系統，38名角色逐一分析
《拳皇'98》珍藏海報集
全14款／A2／每張18元正／全套210元正
14隊格鬥組合一一亮相，全套購買更附送精美海報筒一個
《遊戲誌》攤位：會展新翼　年青人天地 B24/26/28及C23/25/27
© SNK 1998

PlayStation™

本港多處爆發槍戰

各界關注《射擊遊戲王》熱潮

【本報訊】近日，本港發現多宗由《射擊遊戲王》引發的連環槍擊案。據目擊者透露，自昨日在某一單位內發現槍擊案後，附近單位亦接二連三傳出陣陣槍聲。雙方駁火數小時仍未平息，連環槍擊戰現正向港九新界蔓延。

《射擊遊戲王》熱潮 早已埋下伏線

其實在《射擊遊戲王》爆發連環槍擊戰之前，去年廣受歡迎的《GUNBULLET》早已埋下槍擊熱潮的伏線。招致滿城風雨的《射擊遊戲王》特別之處，是將射擊與雜錦項目融合一起，加上充滿趣味的迷你遊戲，除了可讓雙方進行激烈對戰外，更可讓多至八人同時加入戰局，在混亂中，將刺激度不斷提升。

不惜一切 為尋找失蹤公主

《射擊遊戲王》追擊行動的任務是為了尋找失蹤了的公主。槍戰期間，持槍者更會與各式各樣相關的重要人物進行駁火，闖過難關，並從中使用不同道具去完成這次拯救行動。

難關重重 激戰連場

發生期間，持槍者曾以「對戰」、「」及「槍陣」三種方式一決高下。比試項目包括於限定時間內射擊射得多標靶、保護被鯊魚包圍的人、射擊二十個會反轉的記號、順著數字

人、射擊二十個會反轉的記號、順著數字擊破石塔、射擊在雲上飛來飛去的標靶、射擊過山車上的活動標靶、《烏蠅機》射槍版等等，共有七十個難關，場場激戰，實在驚險萬分。

頻頻駁火 圍觀者加入戰圈

直至現在，雙方仍處於激戰階段，難分高下。而圍觀者亦聞風而至，加入戰圈，令現場氣氛更加緊張。據《射擊遊戲王》一神秘槍

▲ 警方現已發出兩名持槍怪客拼圖，並呼籲市民提高警覺。

• GUNCON™ 光線手槍
• 生產商：NAMCO LIMITED
• 價值：HK$190

▲ 圖為有關證物，屬於PlayStation《射擊遊戲王》配備的光線手槍GUNCON，根據專家鑑定，操控容易，命中率極高。

更會向港九新界蔓延，引起各界人士關注。有關部門亦成立專案小組留意事態最新發展。

火力威猛 殺傷力強 GUNCON 特製手槍備受注目

於激戰中，追擊者所使用的手槍，是NAMCO為PlayStation《射擊遊戲王》特製的GUNCON追擊神槍。經多位專家鑑定，GUNCON特有影像線，易於瞄準，準繩度極高，更可連環掃射。此外，槍柄設計甚為流線，與手形吻合，槍身重量恰到好處，手感極強，易於操控。兼且全身黑色，十分「型仔」，為追擊神槍手隨身攜帶的頭號必備武器。

槍林彈雨 極度緊張 父子親述現場感受

槍擊戰中的一對父子，父名陳×龍（三十六歲），子名陳×堅（十六歲），居於沙田新×村新×樓三樓一個單位。案發於昨日下午二時許，鄰居表示屋內經常傳出陣陣槍聲。

「槍聲仿似鞭砰地響起，亦滿戰意的激烈的喊叫案中父子這樣戰對決時的情經過一輪連環追擊射之後，幸而雙方都未有擊中。父親憶述當時情景，仍心有餘

令人防不勝防。

他表示：「當時情況十分危狠、準來還擊」。其子則戰中的感覺，既緊張又興雨，只好不時閃避，趁機後父子坦言，於槍戰後雙默契，彼此更為融洽。持鬼沒引致槍聲四起，全城哄遊戲王》中的兩名持槍男子現正成為頭號追擊目標。據兩名持槍客均長有鬍子，經夾攻。其中一名身形肥矮，粗表情趣怪，常以右手持槍。槍客則身形高瘦，八字眉，方形，經常以左手持槍，惹笑。兩人行蹤飄忽，危險人防不勝防。他表示：「當分危急，以快、狠、準來還

GUNBARL
《射擊遊戲王》
NAMCO LIMITED
HK$328

TIME CRISIS
《時空危機》
NAMCO LIMITED

ELEMENTAL GEAR BOLT
《幻世虛構•精靈機導彈》
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

GUNBULLET
《射擊王》
NAMCO LIMITED

Authorized Dealer

正視遊戲 只買正版

銅鑼灣 PlayStation Pro Shop 2504 3133 • 頑皮小子電子遊戲專門店有限公司 2572 8216 • 崇光百貨 2831 8621 • 泰林無線電行有限公司 2506 3030 • 玩具反斗城 2881 1728 • 嘉宏電子公司 2890 3167 • **灣仔及金鐘** 環球遊戲專門店 2575 0673 • 環宇影音中心 2801 6422 • A & A Audio & Video Centre 2845 3633 • **鰂魚涌及太古城** UNY 2885 0331 • 恆港貿易公司 2579 0393 • **尖沙咀** 玩具反斗城 2730 9462 • **旺角** 恆昌電腦公司 2718 7683 • 多媒體發展公司 2388 4131 • **深水埗** 頑皮小子電子遊戲專門店有限公司 2386 4838 • 星星電子公司 2729 0819 • **牛頭角** 威龍有限公司 2756 7796 • **大圍** 銀星玩具店 2699 6203 • **沙田** 玩具反斗城 2605 2225 • **大埔** THE GAME SHOP 2651 1042 • 熱線電子公司 2662 0997 • **粉嶺** 智多寶 2669 0470 • **荃灣** THE GAME SHOP 2499 8613 • 玩具反斗城 2415 8121 • **屯門** THE GAME SHOP 2449 2955 • 龍珠家庭遊戲 2459 2032 • **元朗** THE GAME SHOP 2473 0030 • 新大河電子公司 2443 3357

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT™

客戶服務熱線：**2833 5129**

Sony Computer Entertainment Hong Kong Limited